GRATUITA
Mayo 2012 N24
http://creativefuture.tk

# CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS
## FIFA STREET
VUELVE EL FUTBOL CALLEJERO

ANALISIS
## PROTOTYPE 2
LA VENGANZA NUNCA SE SIRVIO TAN FRIA

ESPECIAL
## RESIDENT EVIL 6
¿ESTAS PREPARADO PARA ENFRENTARTE AL VIRUS-C?

SPEC OPS®
# THE LINE

NO TE PIERDAS EN EXCLUSIVA LA ENTREVISTA A LOS CREADORES DEL JUEGO

•JORNEY•UNIT 13•WIPEOUT 2048 • GUILD WARS 2• DEVIL MAY CRY HD•

# EDITORIAL

DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO GRÁFICO

*DISEÑO Y MAQUETACION*
CRISTINA USERO

*TIRA CÓMICA*
JAUME FONT

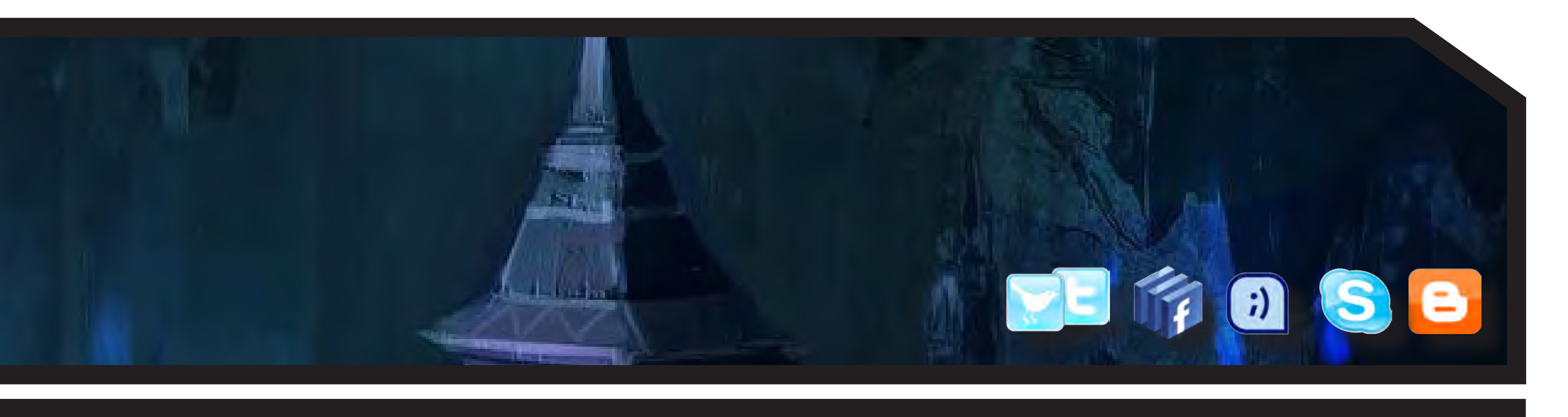
REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
JOSE A. SANCHEZ
RAUL MARTIN
ALEJANDRO JIMENEZ

COLABORAN:
EMILIO J. RUIZ
ISA GARCIA
CARMEN Mº RUIZ

## ¡DISPONIBLE U NÚMERO

Ya está terminado y publicado un nuev encontrar por la red en docenas de sit blogspot.com.es/

En este número además del contenido va y suculenta entrevista al equipo de Y François Coulon (Director Creative y (Diseñador de niveles) nos han contado nos encontraremos cuando probemos es incluida en este número, ¿Te atreves a de preguntas?



# UN NUEVO
# O DE CREATIVE FUTURE!

o número de esta revista de videojuegos gratuita que puedes tios y como no en nuestro blog: http://revistacreativefuture.

al que os tenemos acostumbrados, contamos con una exclusi- Yager, creadores del próximo lanzamiento Spec Ops: The Line. Productor Ejecutivo en Yager) y el sevillano Enrique Colinet o todo sobre este juego, como ha sido el desarrollo, que cosas ste juego y cuantas cosas más que podremos leer en la revista trasladarte a Dubái durante un rato para recibir una tormenta


Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com




ESPECIALES



ESPECIALES



SECCIONES

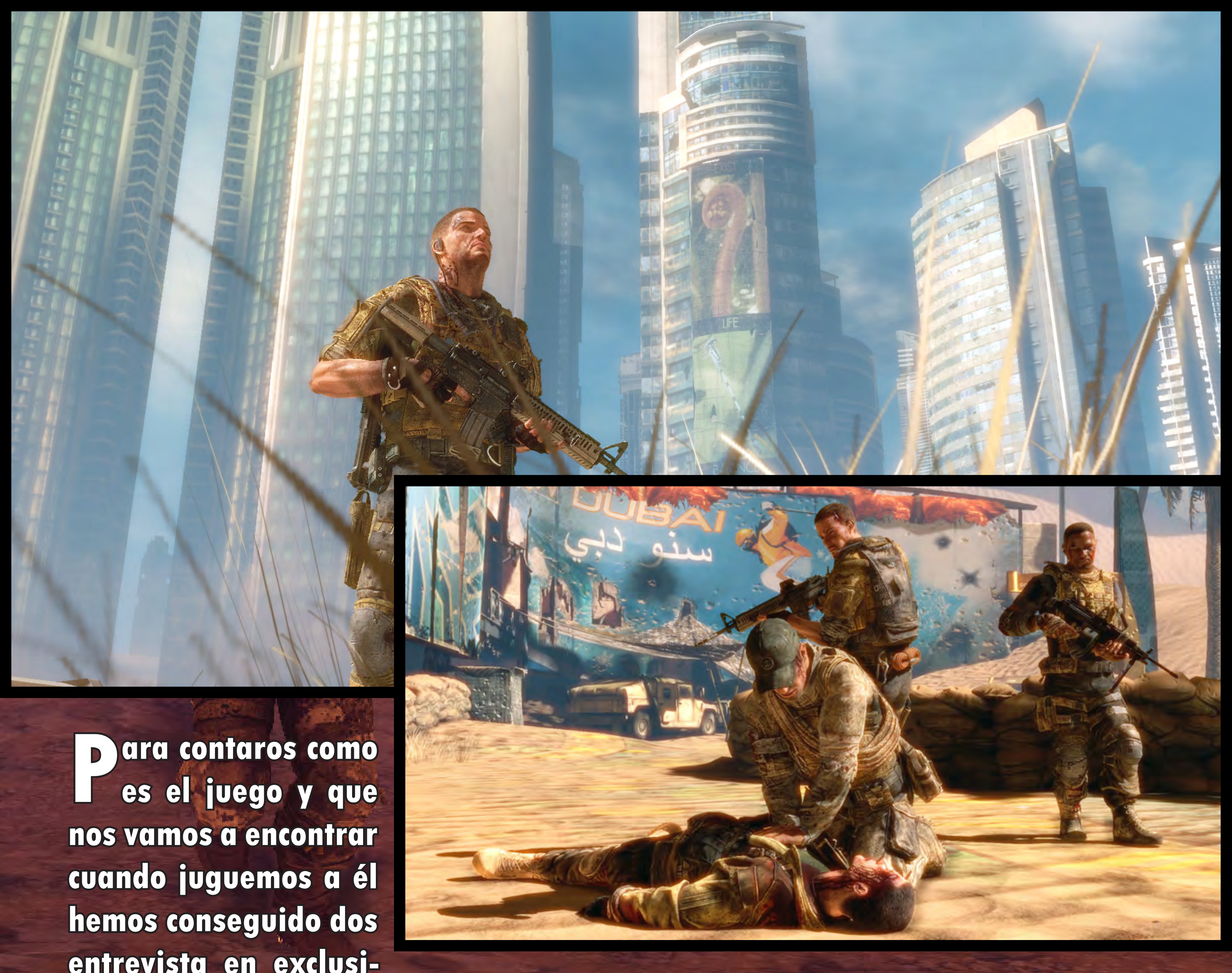


14 ESPECIAL
GUILD WARS 2
38 ANALISIS
PROTOTYPE 2
50 ANALISIS
JOURNEY

**GENERO:** ACCION **PLATAFORMAS:** PS3, 360, PC




Hace 6 meses desde que Dubái quedara borrada del mapa a consecuencia de una gran tormenta de arena. El desastre ha dejado a miles de personas sin vida incluidos los soldados americanos que fueron enviados a evacuar la ciudad. La fabulosa ciudad turística y costera ahora está un mar de arena y desolación. Nadie contaba ya con ella hasta que una misteriosa señal de socorro fue recogida. El ejercicio americano ha decidido inspeccionarla de nuevo mandando a un equipo de agentes Delta. Su misión inicial sería sencilla, encontrar supervivientes pero... ¿Realmente es algo tan sencillo?




**Para contaros como es el juego y que nos vamos a encontrar cuando juguemos a él hemos conseguido dos entrevista en exclusiva, a una pequeña parte del equipo de Yager, creadores del próximo lanzamiento Spec Ops: The Line. Por una parte nos habla François Coulon (Director Creative y Productor Ejecutivo en Yager), encargado de que todo el proceso en conjunto salga bien y que lo que finalmente sale publicado es lo que mejor que se puede dar; y por otra parte, nos adentramos un poco más en el desarrollo del juego y hablamos con Enrique Colinet (Diseñador de niveles) que nos contará a que se enfrentan en el día a día para sacar un juego de esta envergadura.**

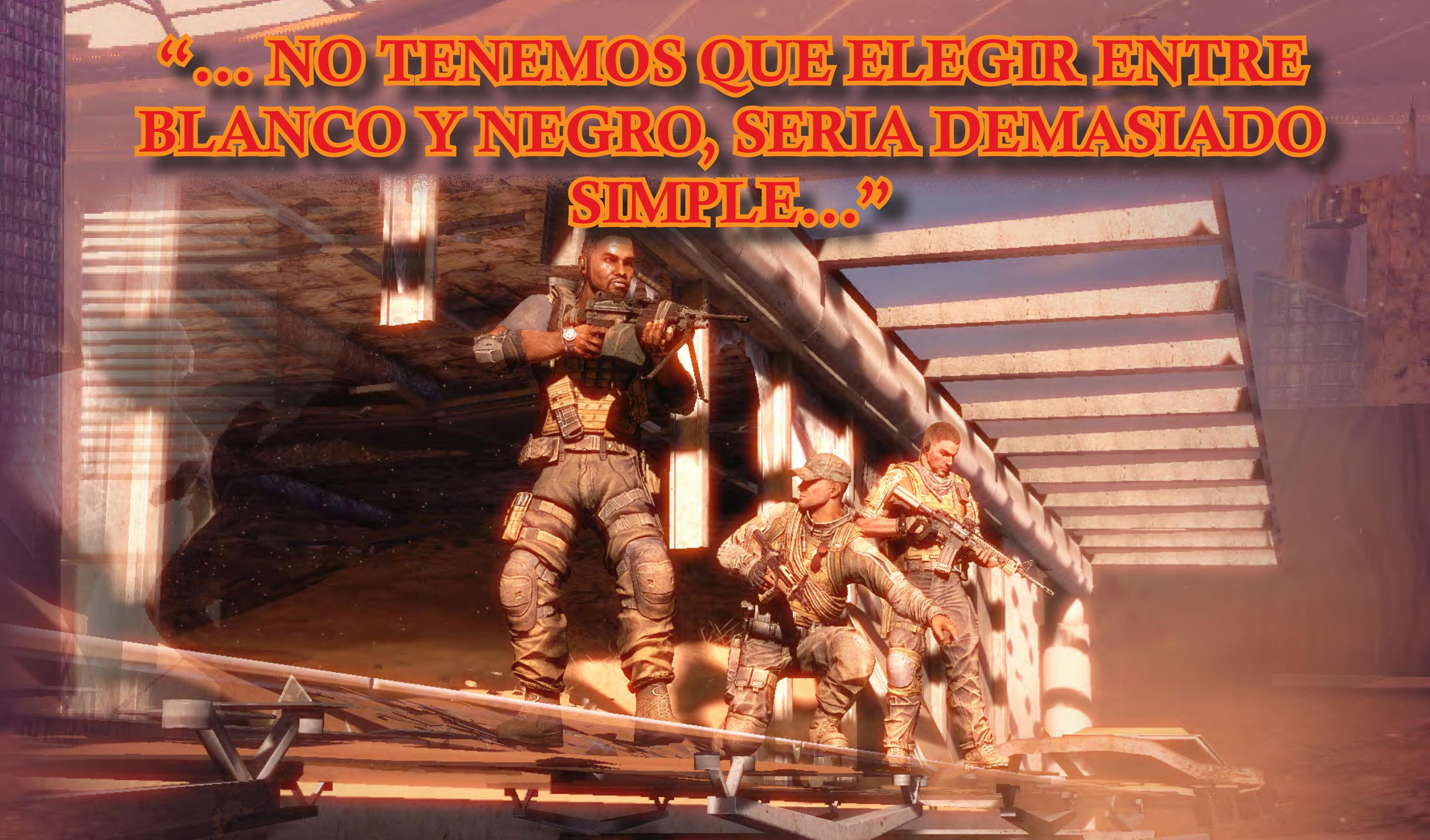
>>

# FRANÇOIS COULON

El primer entrevistado ha sido Francois Coulon comenzó su carrera en Ubisoft, trabajando en sus oficinas de Paris, Nueva York y Montreal. En este último, concibió y produjo el primer Splinter Cell, tercer juego mejor vendido en la historia de XBOX. Tras 2 años más en Paris, “escapó “ nuevamente de Francia durante 5 años para unirse al equipo de Pyro Studios en Madrid, más conocido por su franquicia Commandos, trabajando como productor y más tarde como COO (Subdirector Ejecutivo). Elegido por 2KGames para liderar el proyecto Spec Ops: The Line, Francois aceptó, le hizo las maletas a toda su familia y se desplazó a la ciudad más animada de Europa: Berlin

>>

## "... NO TENEMOS QUE ELEGIR ENTRE BLANCO Y NEGRO, SERIA DEMASIADO SIMPLE..."



**CF: Para que todos los lectores sepan a lo que se enfrenta en el día a día un Director Ejecutivo ¿Podrías contarles que funciones haces? Y ¿por qué no, hablarnos un poco de Francois Coullon?**

**FC:** *Hola, Trabajo en la industria desde hace 16 años. Empezando con Ubi Soft en Paris, Nueva York y Montreal (donde hice el primer Splinter Cell, como "realizador"), fui después a Pyro Studios durante 5 años, antes de que me llamase 2KGames para proponerme liderar al Spec Ops en Berlín como Productor Ejecutivo y Director Creativo. Mi trabajo tiene dos caras: "manager" del equipo (planes, contratación de personal etc..) y por otro lado asegurarme de la coherencia creativa del juego asegurándome de que todos los talentos dentro del equipo puedan dar todo lo mejor y en la misma dirección, para conseguir la mejor calidad final posible.*

**CF: Para el que no conozca el juego ¿Qué le contarías? Y ¿Qué diferencia a este juego de los otros?**

**FC:** *Spec Ops The Line es un shooter militar en tercera persona que quiere diferenciarse de los demás juegos a través de una ambiciosa narrativa adulta. Nos hemos inspirado en películas como Apocalypse Now y otras en el mismo estilo que tienen una profundidad moral en lugar de mostrar la guerra de manera solamente espectacular.*

*The Line nos cuenta la historia de Martin Walker, que va acompañado de su equipo a un Dubái arrasado por las tormentas de arena en busca del coronel John Konrad. Lo importante era crear unos personajes interesantes y ambiguos, profundamente humanos, y seguir sus evoluciones mentales a través de situaciones y reflexiones alejadas de lo habitual en el género bélico.*

*Al nivel del gameplay, las diferencias vienen de la presencia de la arena que está presente por todos lados en los distintos entornos y que cambia radicalmente las condiciones de juego. Los jugadores se enfrentarán a tormentas de arena, podrán utilizar avalanchas de arena para matar a los enemigos o lanzar granadas a la arena para cegarlos y sacar ventaja táctica.*

*Además nuestra historia se desarrolla en Dubái, una ciudad increíble, con vistas nunca vistas y muy diferentes de lo que estamos acostumbrados en juegos de este estilo. Al final, la suma de todos esos elementos es lo que ofrece una experiencia única y totalmente diferente de los demás.*



**CF: ¿De dónde surge la idea de hacer Spec Ops: The Line?**

**FC:** ***La idea general era dar un toque humano a la guerra, mostrar lo que atraviesan los soldados cuando se enfrentan a situaciones complicadas, ambiguas moralmente, cuando tienen que tomar decisiones rápidas.. No quedarse solo en la espectacularidad de la guerra, sino en como afecta esas condiciones extremas a los soldados que enviamos allí. Así también se puede entender el titulo... " Spec Ops" claramente indica que es un shooter militar, pero "The Line" quiere destacar la existencia de esa línea entre necesidad del deber y moralidad, entre realidad y expectaciones, entre razón y locura. Que parte de nuestra humanidad sobrevive cuando nos enfrentamos a decisiones que tenemos que tomar cuando nuestra vida esta en juego? Hasta donde estamos listos a enfrentar nuestros demonios internos?***

**CF: ¿Alguna anécdota destacable en la producción del videojuego?**

**FC:** *Quizás sabéis que en Alemania existe un sistema de calificación por edades diferente al del resto de Europa. Está organizado por un organismo oficial, y depende de un ministerio en relación con la juventud, la educación, etc... Tienen criterios diferentes y son muy sensibles a la violencia. De hecho, muchos juegos de guerra están prohibidos a la venta, o salen en versión cortada/censurada. Como el juego está siendo desarrollado en Berlín, era importante para el equipo ver cuál sería la reacción del organismo oficial frente a nuestra intento de mostrar la guerra y su cruda brutalidad.*

*No tengo palabras para describir la felicidad del equipo cuando el organismo nos respondió que nuestro juego no solo podía salir en Alemania tal y como sale en todos los otros países (sin cortes) sino que además enviaron un informe diciendo claramente que el tratamiento violento estaba justificado por la intención artística y el propósito general, y que eso era algo nuevo y muy respetable en el género! Habían entendido perfectamente nuestra ambición y nuestras diferencias! De hecho, creo que somos los primeros en salir un juego así en Alemania.*

**CF: Es evidente que según la acogida del público dependerá de la continuidad de la saga, pero ¿es esa la línea que pretende seguir 2k? ¿Se está pensando ya en la segunda parte?**

**FC:** *Cuando se inicia un juego original como Spec Ops, siempre se puede pensar en una segunda parte. Pero de eso no puedo decir mas a día de hoy.*

**CF: En la actualidad se trata frecuentemente el tema de la pérdida de sensibilidad de los jugadores con respecto al límite que marcan los videojuegos, por ejemplo, el calibre de violencia que alcanzan algunas escenas de "Spec ops: The line" y que los usuarios no han percibido como tal. ¿Cree que realmente es así, que se está provocando una insensibilización de los jugadores de este tipo de videojuegos?**

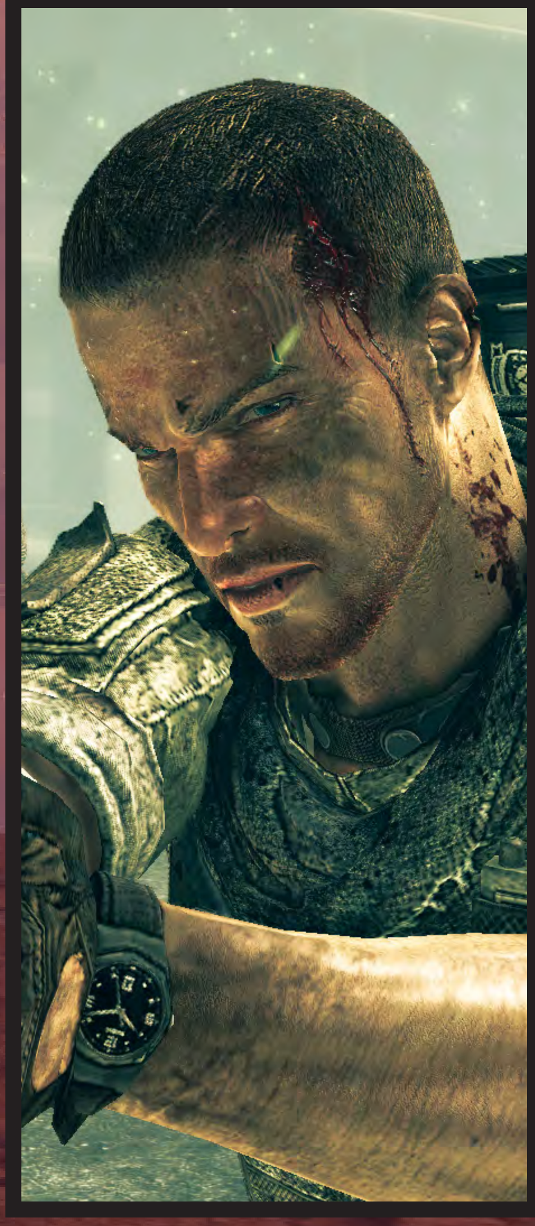
**FC:** *No sé si hay una insensibilización de los jugadores a la violencia de los videojuegos, pero es verdad que, ahora que podemos contar con consolas potentes, gráficos casi realistas, quedarnos en la espectacularidad de la guerra puede insensibilizar los jugadores a la violencia, a lo que están haciendo. Sería un error monumental para nuestra industria no aprovechar la oportunidad que nos da la potencia técnica de las consolas a día de hoy si no intentemos explorar nuevas emociones. Por eso lo que intentamos hacer con The Line no es impresionar al jugador con la brutalidad de las situaciones, sino hacerle pensar en lo que esta haciendo.*



***De hecho tenemos varias escenas donde el jugador tiene que elegir entre unas opciones. Tiene que decidir con su conciencia y vivir con sus decisiones. No se trata de juzgar al jugador y el juego no lo hace. No dice "eso es malo, eso es bueno". Simplemente porque nuestras vidas no están así, no tenemos que elegir entre blanco y negro, seria demasiado simple! Esa ambigüedad moral es lo que nos interesaba. Provocar al jugador para que se lo piense! Un ejemplo: si el enemigo siempre es un alien, o un nazi, un terrorista, etc.. no hay que pensarlo mucho antes de disparar! En The Line nuestros enemigos son otros soldados americanos. Eso nos permite poner el jugador en una situación nueva y ambigua. Tratando la violencia de esta manera, provocando el cerebro del jugador, creemos también que va en la dirección de un reconocimiento mas maduro de nuestra industria.***







**CF: La pregunta del millón: ¿Qué nuevos proyectos tenéis entre manos en este momento? ¿Y para un futuro cercano, algo que se pueda desvelar? ... siempre hay que intentarlo.**

**FC:** ***Quien no intenta no puede ganar! Pero intentar no siempre es suficiente. Lo que te puedo decir es que tomaré unas vacaciones! Antes de volver para intentar hacer nuevos juegos novedosos...***

# ENRIQUE COLINET



Dentro del equipo de Yager se ha infiltrado un español, y para ser más exacto un andaluz como nosotros, Enrique Colinet. ¿Quién es Enrique Colinet? Pese a contar con tan solo 4 años como profesional en la Industria, Enrique tiene más de 10 años de experiencia como modder (mayormente para Source Engine) y es bien conocido entre la comunidad de desarrolladores hispanos por haber creado la primera colección de Videotutoriales de Hammer Editor en Español y haber afianzado el término "programación de videojuegos sin código" tras la publicación de una serie de proyectos creados usando únicamente el lenguaje de programación visual incluido en editores como Hammer Editor o Unreal Editor. Comenzó su carrera como Diseñador de Niveles en Pyro Studios (Madrid) y un año más tarde se trasladó a Berlin para formar parte del equipo de YAGER, participando activamente en la creación de varios niveles del prometedor Spec Ops: The Line. Es bien conocido en los medios españoles tanto por su cercanía con la comunidad de jugadores como por su prominente faceta de actor de doblaje.



# “... JAMÁS HE SENTIDO QUE MI LIBERTAD CREATIVA QUEDABA RESTRINGIDA POR EL PROPIO GUIÓN...”

**CF: Para romper el hielo, cuéntanos algo sobre ti, gustos, aficiones, hobbies, juegos favoritos,... ( No vale decir Spec Ops The Line )**

**EC:** *Bueno, soy sevillano emigrante desde hace ya unos 6 años y llevo casi 4 de ellos trabajando en Spec Ops: The Line para Yager Development. Desde siempre he sido un gran amante y defensor de los videojuegos como arte y como estimulador de la imaginación, especialmente en lo que respecta al proceso creativo. Mis sagas favoritas son Uncharted, Half-Life y Castlevania. También soy un gran amante del doblaje. De hecho, hago mis pinitos con un canal de YouTube relativamente popular donde subo mis trabajos y gracias al cual he hecho tanto grandes amistades como interesantes contactos dentro del gremio.*

**CF: El mapeado está basado en la ciudad de Dubái, ¿hasta qué punto lo que nos encontremos se acercará a la realidad?**

**EC:** *Pese a que nuestra Dubái no es una copia fidedigna de la ciudad real, sí que nos encontraremos con un número de localizaciones que recordarán ciertos emplazamientos reales que existen en dicho lugar. De hecho, ya habréis visto que en los trailers aparecen dos de los lugares más que representativos de la ciudad, como son el edificio más alto del mundo (Burj Khalifa, bautizado con otro nombre en la historia) y la arteria principal de la ciudad, la famosa autopista "Sheikh Zayed Road". Como estas habrá más a lo largo del juego.*




**CF: ¿Ha sido muy difícil combinar una ciudad real con el desierto y las tormentas de arena?**

**EC:** *De hecho, la arena ha sido un elemento que ha facilitado enormemente la tarea de crear un diseño de niveles entretenido y original. Un mapeado urbano clásico, aun siendo en una ciudad tan espectacular como Dubái, puede llegar a aburrir o convertirse en algo repetitivo. Sin embargo, la arena nos permitía crear lugares fantásticos contenidos dentro de este "recipiente urbano", conectando zonas imposibles y posibilitándonos imaginar paisajes únicos. Digamos que esta Dubái que visitaremos en Spec Ops: The Line es casi como una versión moderna de la Atlántida, pero hundiéndose bajo miles de toneladas de arena y en proceso de ser devorada por la Naturaleza.*

**CF: ¿Hasta qué punto os ha limitado el guion del juego a la hora de crear con libertad?**

***EC:*** *Hemos tenido la suerte de trabajar con Walt Williams, cuyo trasfondo profesional no solo cubre el rol de guionista, sino también uno infinitamente más importante para un juego de estas características: el de Diseñador Narrativo. Tener en el proyecto a alguien que sabe cómo funciona un juego y que entiende que un jugador no es un mero espectador, sino una parte activa del desarrollo de la historia que queríamos contar, fue una grandísima ayuda. En el pasado he trabajado con otros guionistas y dichas experiencias distan muchísimo de la positivísima experiencia que he tenido con Walt. Es por ello que jamás he sentido que mi libertad creativa quedaba restringida por el propio guión, ya que Walt siempre ha mantenido una mentalidad abierta y dialogante para aceptar ideas provenientes de cualquier departamento. Al final, las mejores ideas son las que han prevalecido, independientemente de cuál fuera su origen.*



**CF: En los tráilers se ven objetos destruyéndose (edificios, vehículos, etc.) ¿Solo serán videos o podremos interactuar con ellos? y ¿a qué grado de destrucción podremos llegar? O dicho de otra forma, hasta que punto podremos jugar con lo que nos envuelve, romper escenarios, usos del mapa, ...**

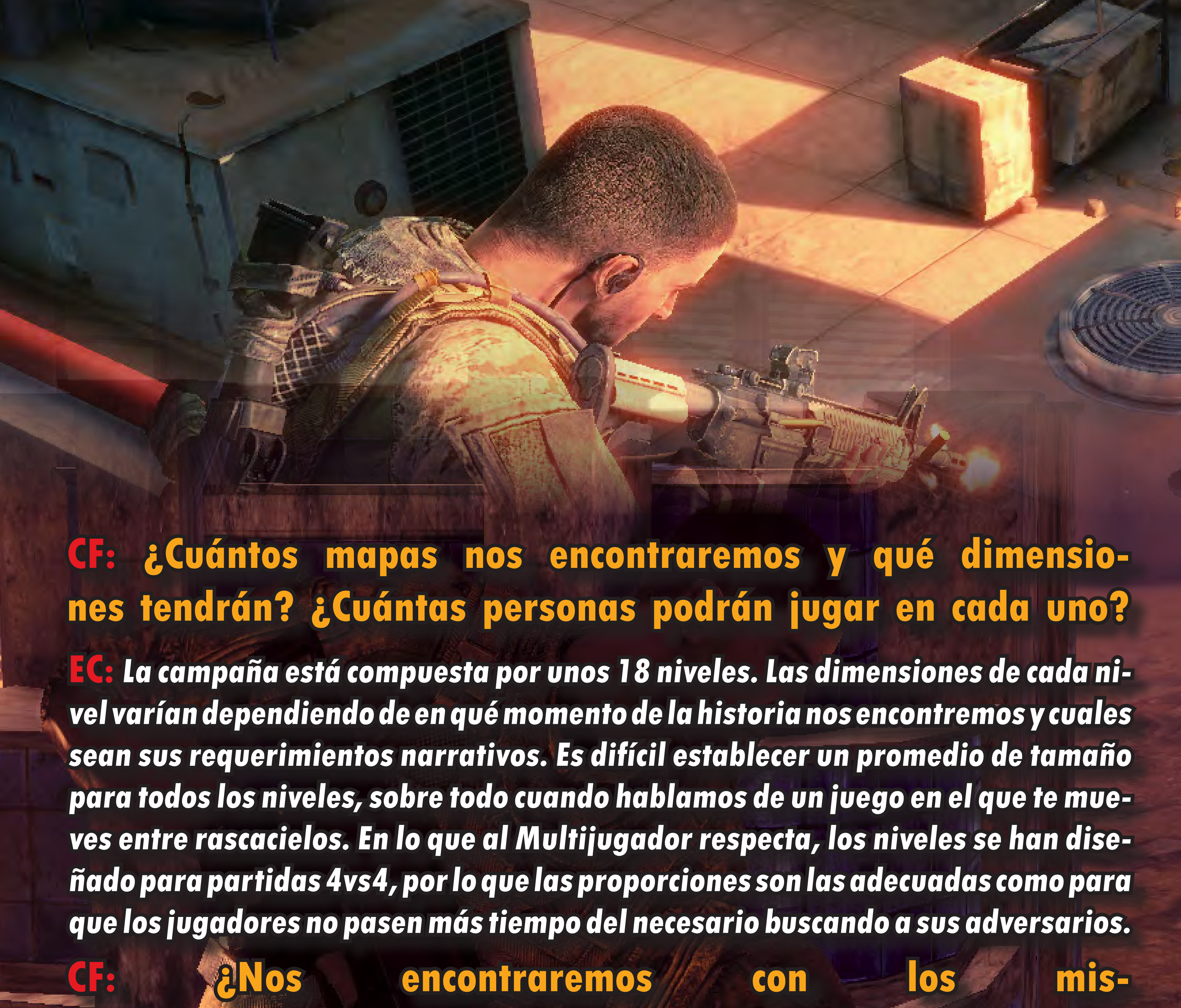
**EC:** *Con Spec Ops: The Line hemos querido llegar a un punto de interactividad justo como para cumplir con las expectativas del jugador. Así la mayoría de los pequeños objetos reaccionarán tanto a nuestros tiros como a nuestro cuerpo. No queríamos dar una sensación estática. Es una ciudad en pleno colapso, en pleno "hundimiento". Por eso hemos intentado encontrar ese equilibrio justo entre lo que desde el equipo podíamos proporcionar por cuestiones técnicas, y lo que el jugador espera de un juego de estas características. Hacemos uso de una gran cantidad de animaciones pre calculadas, destrucciones masivas, avalanchas de arena, trampas en el entorno... pero nada más allá de lo estrictamente necesario por cuestiones técnicas y jugables. Creemos haber encontrado un equilibrio justo en este sentido.*

**CF:Nos imaginamos que hace falta mucha gente trabajando en un proyecto de esta envergadura, ¿Cuántas personas han sido necesarias para crear los mapas y cuanto tiempo se ha invertido por mapa aproximadamente?**

**EC:** *Pues en el equipo de Diseño de Niveles hemos sido unas 8-10 personas. Debido a las innumerables iteraciones de cada mapa, no te sabría decir cuánto tiempo ha llevado crear cada uno de estos niveles, pero para que os hagáis una*



idea, yo fui el primero en colocar el primer “bloque” de toda la campaña, y eso fue en Diciembre del 2008. Ya han pasado 3 años y medio desde entonces, y aunque dicho mapa haya cambiado radicalmente, algunas de las primeras ideas que tuvimos por entonces se han mantenido hasta el final. Además, dependiendo de la época, hemos usado diferentes metodologías de trabajo. En la primera época la autoría de cada nivel correspondía a un solo diseñador (Greybox). Más adelante llegamos a ser hasta tres diseñadores trabajando en diferentes secciones de un mismo mapa (Whitebox, OrangeBox), y ya en el último tramo, cada diseñador se encargaba de varias zonas concretas de varios mapas (Alpha y Beta). Así, se consigue una experiencia más homogénea entre todos los niveles del juego, sin saltos cualitativos entre unos y otros. Cada diseñador ha aportado lo mejor de sí mismo en cada uno de los niveles en los que ha trabajado.



**CF: ¿Cuántos mapas nos encontraremos y qué dimensiones tendrán? ¿Cuántas personas podrán jugar en cada uno?**

**EC:** ***La campaña está compuesta por unos 18 niveles. Las dimensiones de cada nivel varían dependiendo de en qué momento de la historia nos encontremos y cuales sean sus requerimientos narrativos. Es difícil establecer un promedio de tamaño para todos los niveles, sobre todo cuando hablamos de un juego en el que te mueves entre rascacielos. En lo que al Multijugador respecta, los niveles se han diseñado para partidas 4vs4, por lo que las proporciones son las adecuadas como para que los jugadores no pasen más tiempo del necesario buscando a sus adversarios.***

**CF: ¿Nos encontraremos con los mismos mapas online que en el modo historia?**

**EC:** ***De momento, los mapas que serán incluidos en el modo Multijugador son únicos, basados, eso sí, en ciertas localizaciones de la campaña, pero no extraídas directamente de ella.***

**CF: A modo personal, ¿Cuál es tu mapa favorito?**

**EC:** *Del modo campaña, me quedo con uno de los niveles que aun no se han hecho públicos. Hablar de la segunda mitad del juego es hablar de spoilers, y cara a la prensa aun no hemos enseñado absolutamente nada de esa mitad. Tenemos plena confianza en que merece la pena guardar estos detalles para que cuando los jugadores puedan finalmente jugar a Spec Ops: The Line. Solo diré que tiene que ver con el locutor que retrasmite por toda Dubái.*

**CF: ¿Qué ha sido lo más difícil en la creación de los escenarios?**

**EC:** *Teniendo en cuenta que la narrativa tiene un papel clave en Spec Ops: The Line, lo más difícil para nosotros sin duda ha sido procurar que contábamos todo lo que se tenía que contar en todo momento del juego sin tener que usar cinemáticas innecesarias ni aburrir al jugador. Los personajes están constan-*

**Finalmente damos las gracias a dos personas que sin su gran ayuda hubiera sido imposible incluir esta magníficas entrevistas. Gracias a Jesús Sotillo y Sandra Melero de 2K Games.**

**GENERO:** SURVIVAL HORROR **PLATAFORMAS:** 360, PS3, PC




# Estas preparado para enfrentarte al Virus-C

**Por todos es conocida la saga de Resident Evil, de la que hemos hablado en nuestra revista en varias ocasiones, y como no cuando queda relativamente poco para que salga la nueva entrega Resident Evil 6, teníamos que dedicarle unas pocas páginas, para que sepáis el terror que se acerca.**

Como vamos viendo, no solo en esta saga si no en todos los juegos catalogados Survival Horror, cada vez es más acción y menos Survival, y en esta entrega no iba a ser diferente, pero eso no quiere decir que no recibamos nuestra dosis de sustos, si no que entre otras cosas tenemos más munición para disparar.

Hiroyuki Kobayashi, Productor Ejecutivo de Resident Evil 6 en unas declaraciones dijo: “Desde el principio la intención del equipo ha sido crear una experiencia que ofrezca una apasionante línea argumental, una intensa experiencia para un jugador y acción cooperativa, todo contrapuesto a la constante temática del terror. Lo que denominamos fusión de terror dramático y confiamos en tendrá repercusión tanto entre los actuales seguidores como a los recién llegados a la franquicia.”

La historia se centra diez años después de los incidentes acaecidos en Raccoon City y el Presidente de los Estados Unidos ha decidido revelar la verdad que subyace tras lo sucedido, con la creencia de que pondrá coto al renacer de la actividad bioterrorista. Al lado del Presidente se encuentra su amigo personal y superviviente de Raccoon City, Leon S. Kenney, pero cuando el lugar sufre un ataque bioterrorista, Leon se verá forzado a enfrentarse a un irreconocible mandatario en la que será la decisión más complicada de toda su vida. Al mismo tiempo, el miembro de la organización B.S.S.A. Chris Redfield llega a China, con-



cretamente a la ficticia ciudad costera de Lanshiang, también bajo la amenaza de un ataque. Finalmente, al pistolero a sueldo e hijo del tristemente célebre Albert Wesker, Jake Muller, se le une Sherry Birkin, la hija de William y Annet, antiguos científicos clave de Umbrella. Como ningún país está a salvo de estos ataques y los consiguientes estallidos, la población mundial se ha unido bajo el temor común de que ya no hay esperanza, ¿les dejaremos que la pierdan?

Las principales características de Residen Evil 6 serán: Terror a escala global: La acción no se circunscribe a una localización específica, el estallido del Virus-C se produce en todo el mundo, por lo que la acción tiene lugar en Norteamérica, Europa del Este y China. Múltiples personajes e historias entrelazadas: Experimenta el terror en el papel de Leon S. Kennedy, Chris Redfield y Jake Muller con sus respectivos compañeros. Ofrecerá una modalidad de juego para disfrutar en soli-



tario o de forma cooperativa tanto offline como online. Un nuevo desafío: Enfréntate a los resultados del Virus-C en sus variedades y mortales formas.

• Los zombis regresan en la saga Resident Evil, pero ahora pueden correr, saltar hacia los jugadores e, incluso, utilizar armas, convirtiéndoles en un mayor desafío que en anteriores entregas.

• Las criaturas enemigas conocidas como J'avo destacaron por su relevancia en la zona de conflicto de Europa del Este y tienen la capacidad de regenerarse cuando resultan heridas; además, si un J'avo reciben un daño sustancial en una zona determinada pueden mutar la parte del cuerpo afectada en una gran variedad de formas diferentes, lo que implicará que el jugador tendrá que pensar su estrategia y adaptarse a esta imprevisibilidad.

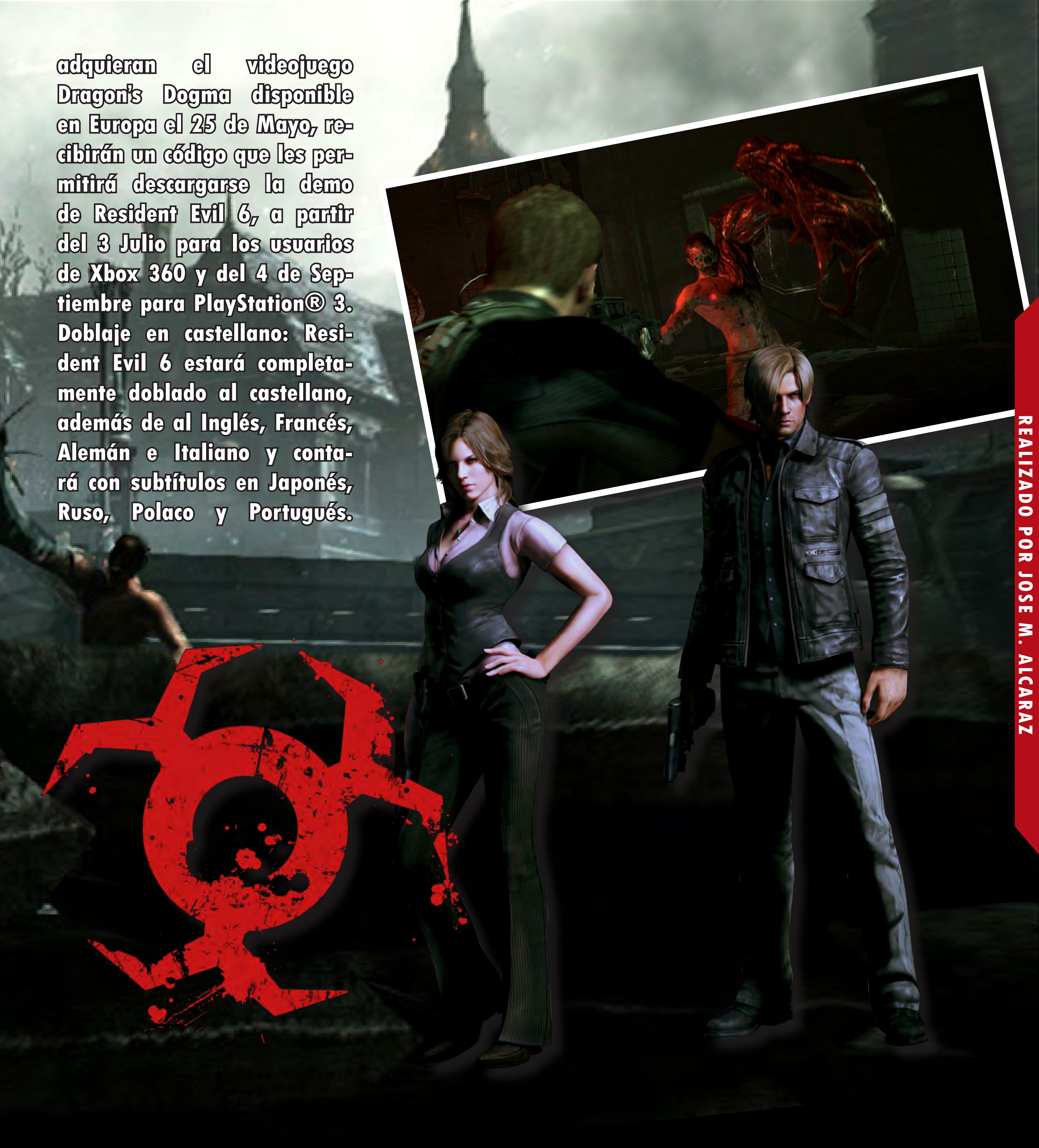
• El Virus-C ha dado origen a la Chrysalide, que ha llevado el proceso de mutación mucho más lejos ya que los afectados experimentan una metamorfosis completa, que dará lugar a una nueva serie de espantosas criaturas. El regreso del Modo Mercenarios: Los jugadores podrán disfrutar de nuevo con este popular modo de juego. Sistema de controles rediseñados: Resident Evil 6 un evolucionado sistema de control que permite que los jugadores disparen al mismo tiempo que se están moviendo, se deslizan, ruedan en cualquier dirección o se ponen a cubierto. Y todo ello junto al añadido de un ataque cuerpo a cuerpo mejorado. Demo oficial incluida en Dragon's Dogma: Los que



# Nuevos aliados y nuevos enemigos



adquieran el videojuego Dragon's Dogma disponible en Europa el 25 de Mayo, recibirán un código que les permitirá descargarse la demo de Resident Evil 6, a partir del 3 Julio para los usuarios de Xbox 360 y del 4 de Septiembre para PlayStation® 3. Doblaje en castellano: Resident Evil 6 estará completamente doblado al castellano, además de al Inglés, Francés, Alemán e Italiano y contará con subtítulos en Japonés, Ruso, Polaco y Portugués.



REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

**GENERO:** SURVIVAL HORROR **PLATAFORMAS:** PS3, 360

# Devil May Cry™ HD Collection

## Ayuda a Dante a acabar con Mundus

**Seguimos con las colecciones en HD y esta vez nos encontramos con una que recoge los tres primeros juegos de la saga Devil May Cry.**

Una de las principales características que incluye las tres sagas es que continuaremos siempre la historia con nuestro peculiar protagonista Dante, mitad hombre mitad demonio. Los tres juegos han sufrido, o más bien dicho han encontrado un nuevo aspecto gracias a la Alta Definición, con mejoras en las texturas y por supuesto con un soporte para pantalla panorámica. Además de los tres juegos que han salido Devil May Cry™, Devil May Cry™2, y Devil May Cry™ 3: Dante's Awakening Special Edition nos encontraremos con contenido extra y por supuesto la posibilidad de demostrar a los demás que tan buenos somos en este juego con la inclusión de logros y trofeos.

### DEVIL MAY CRY

Dante será el encargado de acabar con el regenerado demonio que cientos de años atrás mato su padre. Hace ya 2000 años, Sparda, el padre de Dante, titulados como uno de los comandantes del ejército de las tinieblas luchó en una cruel batalla y consiguió derrotar al temido y malvado Mundus. Dante no es un rey, ni un comandante como su padre, simplemente un investigador privado, una fácil forma para él de ganarse la vida, aunque realmente lo que quiere es encontrar a los asesinos de su madre

y de su hermano. Un día recibe un encargo que cambiará su vida, Trish, una muchacha joven, le dice quién es su padre, además de decirse que sabe quién y porque murieron todos sus familiares. Tras esto Dante decide entrar en los dominios de Mundos, donde se enfrentará a todo tipo de criaturas...

### DEVIL MAY CRY 2

Esta vez volvemos a encarnar a Dante, nuestro macarra protagonista para visitar un misterioso pueblo llamado Vie de Marli, en busca de un grupo que estuvo aliado con Sparda. En esa peculiar localidad nos encontraremos con una señora mayor llamada Matier y con su hija Lucia que será la coprotagonista del juego. La señora le manda a nuestro protagonista que acabe con Arius, el cabecilla de una gran empresa porque realmente esta persona es un demonio camuflado que intenta conseguir una serie de objetos llamados las Arcanas, con los cuales llegaría a conseguir tal poder que incluso llegará a ser inmortal.

Devil May Cry™ 3: Dante's Awakening Special Edition

DmC 3 es una precuela de lo que nos encontramos en el primer juego de la saga. Esta vez nos encontraremos con una jovencísimo Dante aunque ya comenzando las andadas con su trabajo como investigador privado. Nos encontraremos con un personaje tan inexper-



to como decir que el principio del juego será nuestra primera misión como investigador ¿Qué mejor forma de conocer a Dante que comenzando desde cero? Su primer cliente será Arkham un misterioso personaje que curiosamente le ofrece a Dante la posibilidad de reunirse con su hermano gemelo. Este hermano tiene la intención de romper un sello que cientos de años creo su padre para cerrar el portal que lleva al infierno atrapando allí al malvado Mundus. El único problema que tiene su hermano gemelo es que necesita un collar que Dante posee. Dante tendrá que visitar una torre que ha aparecido cerca de su trabajo para evitar esto y contará con la ayuda de Arkham y un grupo de matones. Si todo esto fuera poco también tendremos con el camino a una preciosa señorita llamada Lady que intentará acabar con todos los demonios que pueda encontrar y ¿No es Dante también medio demonio?



REALIZADO POR ISA GARCIA

**GENERO:** ROL

**PLATAFORMAS:** PC

# GUILD WARS 2™

## PODREMOS JUGARLO EN SOLITARIO, PERO ¿DONDE EST LA GRACIA EN ESO?

**Gracias a Koch Media pudimos disfrutar de un Beta Weekend Guild Wars 2 cuando aún no se conoce la fecha de salida, así qu vamos a dedicarle un especial con todas las características que trae el juego y nuestras impresiones.**

En primer lugar decir que aquellos que juegen a Guild Wars no van a poder mover sus personajes a Guild Wars 2, pues se trata de un juego totalmente nuevo, con nuevas profesiones y nuevas características que hacen imposible el traslado, pero no todo está perdido pues nuestro nombre estará reservado, además Guild Wars 2 tendrá un "Salón de la Fama" en el que todos nuestros logros de la anterior entrega quedarán registrados y por supuesto tendremos jugosas recompensas por ellos, como son títulos exclusivos, objetos, mini-mascotas y animales de compañíía.

Ahora nos adentraremos en los territorios de Guild Wars 2 para traeros un poco de información del mismo. Creo que empezaremos con lo principal, nuestro personaje. Por lo que pudimos ver en la beta estarán disponibles 4 razas además de los humanos, totalmente distintas unas de otras y con sus propias características. Estas serán los Charr, una raza de felinos altamente agresivos. Los Silvary, una raza de criaturas descendientes del Árbol Blanco. Los Norn, una raza de Barbaros que viven en sus fuertes de las montañas. Y por último los Asura, una pequeña raza subterránea dotadas con un gran intelecto. Una vez elegida nuestra raza tendremos que elegir nuestra profesión entre 8 disponibles:

- Mesmer (Hipnotizadores) cuyo poder se basa en las ilusiones.
- Los ingenieros, altamente cualificados para manejar maquinaria pesada, realizan pequeños ajustes con explosivos, artilugios, alquimia y con cualquier tipo de dispositivo desplegable.
- Los Ladrones, rá-



pidos, sigilosos, escurridizos, no querrás encontrarte con ellos a solas.

- Los guardianes, guerreros devotos hacen un llamamiento a las poderosas virtudes para golpear a los enemigos y proteger a los aliados. Los nigromantes, especializados en la magia negra y en la invocación de demonios y no-muertos.
- Los guardabosques, expertos en el combate a distancia y en el poder de la naturaleza.
- Los guerreros, grandes, fuertes y querrás estar lejos de su espada el mayor tiempo posible.
- Y finalmente los elementalistas, experto en manipular los elementos para atacar a sus enemigos.

Finalmente y dependiendo de nuestras elecciones previas tendremos una serie de características para modificar, desde el tamaño del cuerpo hasta los tatuajes o la personalidad. Creedme va a ser difícil ver dos personajes exactamente iguales.

Ahora os voy a hablar de al-





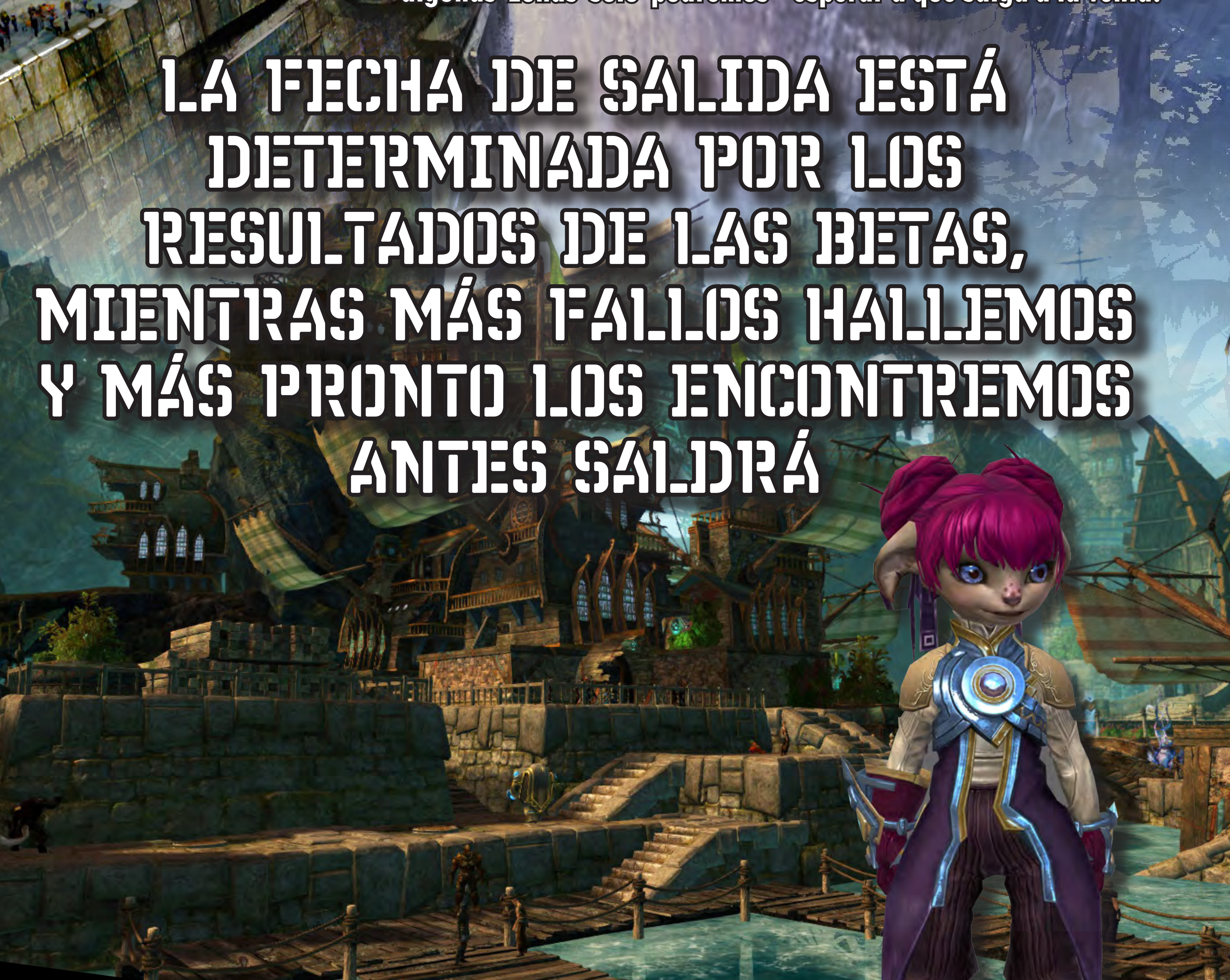


gunas características del juego propiamente dicho. La más destacada quizá sea que nuestras decisiones afectan al desarrollo del juego. De entrada es posible que no te des cuenta pero poco a poco irás notando más cambios a medida que realices misiones y tomes decisiones. El sistema de combate ha sido reformado. Las increíbles habilidades, los combos, las tácticas de improvisación y todas las armas que podrás encontrar en el escenario hacen de Guild Wars 2 un título extremadamente adictivo. Unos gráficos espectaculares y que sin importar la máquina en la que lo estemos jugando se verán muy bien (obviamente mejor PC más espectacular). Mucha acción PVP con distintos modos. Los equipos de jugadores compiten unos contra otros para eliminar y capturar objetivos estratégicos para conseguir puntos. Puede añadirse una enorme variedad en los juegos PVP cambiando los objetivos estratégicos, los jugadores tienen que ser capaces de sobrevivir a una descarga de un dragón en una partida o destruir el arma de asedio que defiende un depósito de suministros en otra. En definitiva mucha diversión, por supuesto sin olvidar a los que solo quieren enfrentarse a otros jugadores, ya sea en una partida que te unas libremente o en equipos organizados. Otra de las características que harán destacar a Guild Wars 2 son los eventos dinámicos, es decir, además de las típicas misiones en las que tendremos que hablar con un PNJ, leer el texto (el que lo haga)



y aceptar la misión, tendremos misiones que se activarán solas, por ejemplo si un fuerte ha sido conquistado, es posible que al pasar cerca nos encontremos con un héroe que se lanza a recuperarlo y será decisión nuestra si unirnos a su lucha o no, pero hagamos lo que hagamos este héroe se lanzará igualmente a la conquista o a la muerte. Una característica que han añadido respecto a Guild Wars es que por fin podremos nadar, e incluso bucear. Es más a algunas zonas solo podremos llegar de esta forma, ya sea cruzando un lago para llegar a una isla o siguiendo el torrente de un rio bajo una montaña.

De momento esto es todo lo que os vamos a contar solo queda esperar a que salga a la venta.



**LA FECHA DE SALIDA ESTÁ DETERMINADA POR LOS RESULTADOS DE LAS BETAS, MIENTRAS MÁS FALLOS HALLEMOS Y MÁS PRONTO LOS ENCONTREMOS ANTES SALDRÁ**

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ


创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

HD EDITION

## INFÍLTRATE TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS Y EVITA UNA CATÁSTROFE NUCLEAR

### Vuelve en Alta Definición la mejor saga de espionaje de todos los tiempos

¿Quién no conoce a estas alturas la saga Metal Gear? Si eres de ese pequeño porcentaje de la población gamer que nunca ha oído hablar de Snake, Ocelot o Outer Heaven aún queda una esperanza para ti gracias de la mano de Bluepoint Games que nos trae, no uno, sino tres grandes juegos, si bien algo desfasados comparados con los grandes de esta generación, no por ello dejan de ser Obras Maestras. En esta reedición nos encontramos con Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater y Metal Gear Solid: Peace Walker. Y si te quedas con ganas de más, dentro de Metal Gear Solid 3 puedes encontrar los clásicos de MSX2: Metal Gear y Metal Gear 2. Es cierto que los fieles a la saga echamos de menos el gran Metal Gear Solid de PSX. Podría haber sido la guinda de este pastel tan suculento.

Analicemos cada juego por separado, comenzando por Metal Gear Solid 2.

Tras los hechos acaecidos en Shadow Moses (Metal Gear Solid de PSX) estamos en 2007 y nos encontramos a Snake y a Otacón, los cuales forman ahora parte de un grupo conocido

como Philanthropy dedicándose a desenmascarar los distintos Metal Gears que pueblan la faz de la Tierra. Nos situamos en Nueva York y un carguero custodiado por marines con un supuesto nuevo modelo de Metal Gear se dispone a realizar unas pruebas en mar abierto. Nuestra misión consiste en infiltrarnos armados con un equipo muy limitado y fotografiar ese nuevo modelo de Metal Gear para sacarlo a la luz pública. Pero la cosa se complica y unos soldados rusos toman el carguero. Aquí comienza el juego, manejando a Solid Snake. Tras unas dos horas aprox. adoptamos el papel de Raiden, el cual no dejaremos de manejar hasta el final del juego. Fue una jugada arriesgada por parte de Kojima y no tuvo gran aceptación debido a que Raiden carecía del carisma que tenía Snake. A medida que juguemos nos encontraremos con varias escenas que nos sacarán una carcajada además de varios guiños a otros juegos en forma de póster, por ejemplo o un soldado bailando mientras hace su ruta de patrulla. En lo referente a la jugabilidad es bastante fácil hacerse con ella ya que no tiene ninguna combinación extraña de botones ni durante el juego se nos pedirá algo similar. Gráficamente el juego puede parecer algo "brusco" puesto que viene de PS2, sin embargo, luce

>>



genial a 720p y muy fluido, aguantando estoicamente el paso de los años. En lo referente al sonido posee una banda sonora digna de un Oscar que estuvo a cargo de Harry Gregson-Williams, además de un sonido ambiente muy bueno y acompañado de la música que cambia según estemos en un momento de infiltración o de acción. En cuanto a los extras estamos de suerte. La versión de MGS2 es la Substance, que cuenta con multitud de VR Missions y las famosas Snake Tales lo que alarga la vida del juego significativamente, pero se quedó por el camino el minijuego de skate de Snake y el famoso The Document of Metal Gear Solid 2, un making of interactivo que pudimos disfrutar los europeos en nuestra versión de Substance.





Sigamos con Metal Gear Solid 3, el Grande, por antonomasia, de esta remasterización.

Metal Gear Solid 3 es una precuela de lo que ocurre en Metal Gear Solid. En esta ocasión no encarnamos a Solid Snake,



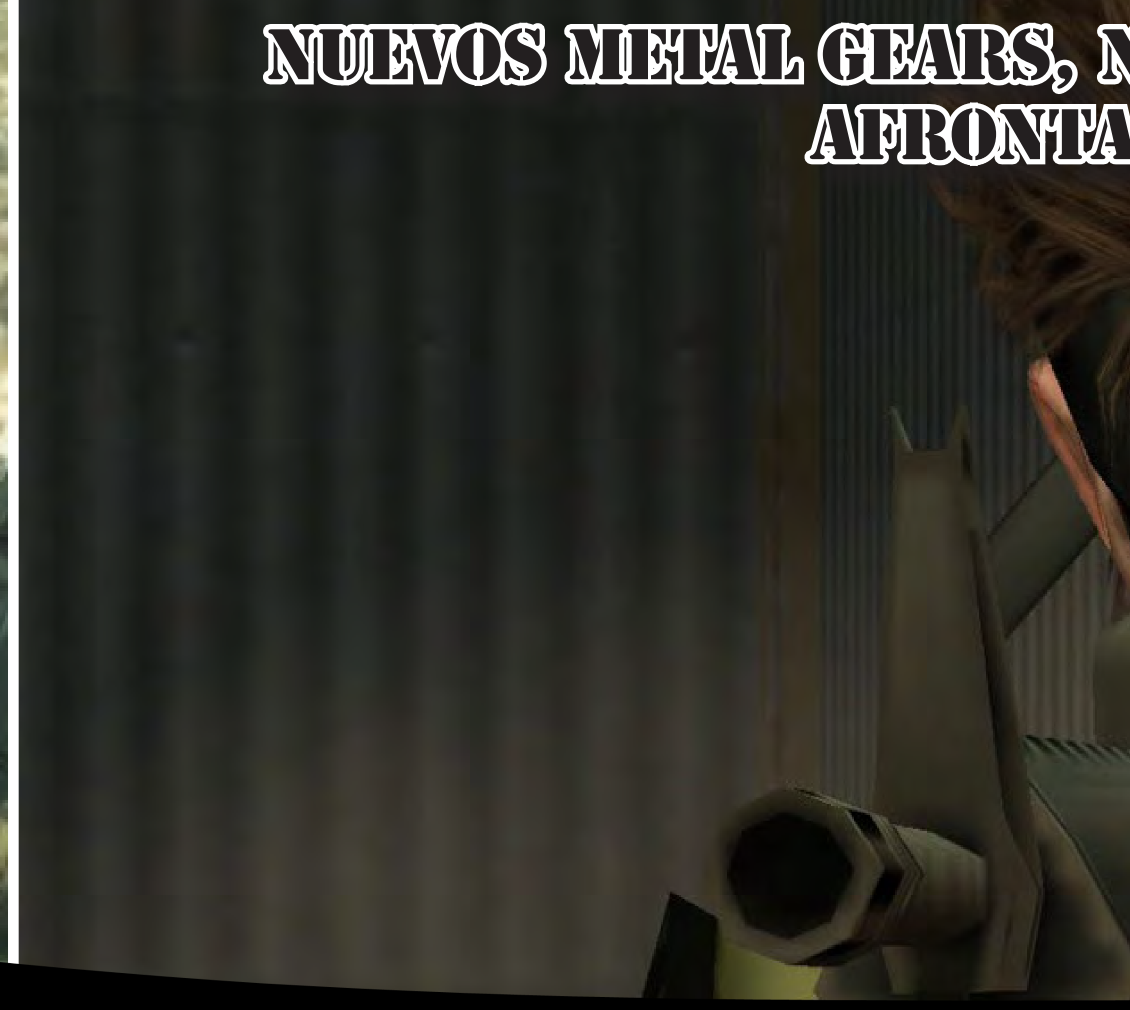


sino a Naked Snake, "padre" de este (los que hayáis jugado a esta saga entenderéis el porqué de las comillas). Estamos en el año 1964, en plena Guerra Fría y con el trasfondo de la Crisis de los misiles de Cuba. Trabajamos para la CIA y nuestra misión, con nombre en clave Misión Virtuosa, es rescatar de la URSS a un científico: Sokolov. Durante la Misión Virtuosa conocemos a un jovencísimo Ocelot y a Volgin, un coronel del GRU bastante extremista que está desarrollando un tanque conocido como Shagohod capaz de operar con ICBM, misiles balísticos intercontinentales, cargados con armas nucleares desde cualquier punto del planeta. Gracias a la deserción de The Boss, mentora de Snake, junto con su grupo, Los Cobras, Volgin posee armas nucleares que no duda en usar para destruir un complejo soviético. Tras terminar la Misión Virtuosa con muy poco éxito se nos asigna la Operación Snake Eater en la que deberemos llevar a cabo varias tareas: rescatar a Sokolov, matar a The Boss y a Los Cobras, destruir el Shagohod y, como favor a la URSS, acabar con Volgin. Todo ello lo haremos con un equipo limitado al principio, característico de la saga. Deberemos equiparnos en el campo de batalla. Al ser una misión de infiltración nos encontramos solos, pero nos apoya un gran equipo compuesto por el Mayor Zero al mando, Para-medic, quien nos aconsejará sobre la fauna y flora del lugar y Sigint, el cual nos asesora en armas y dispositivos. El sistema de juego es mucho más completo que el de Metal Gear Solid 2. Ahora estamos en la jungla, con los

>>

METAL GEAR SOLID

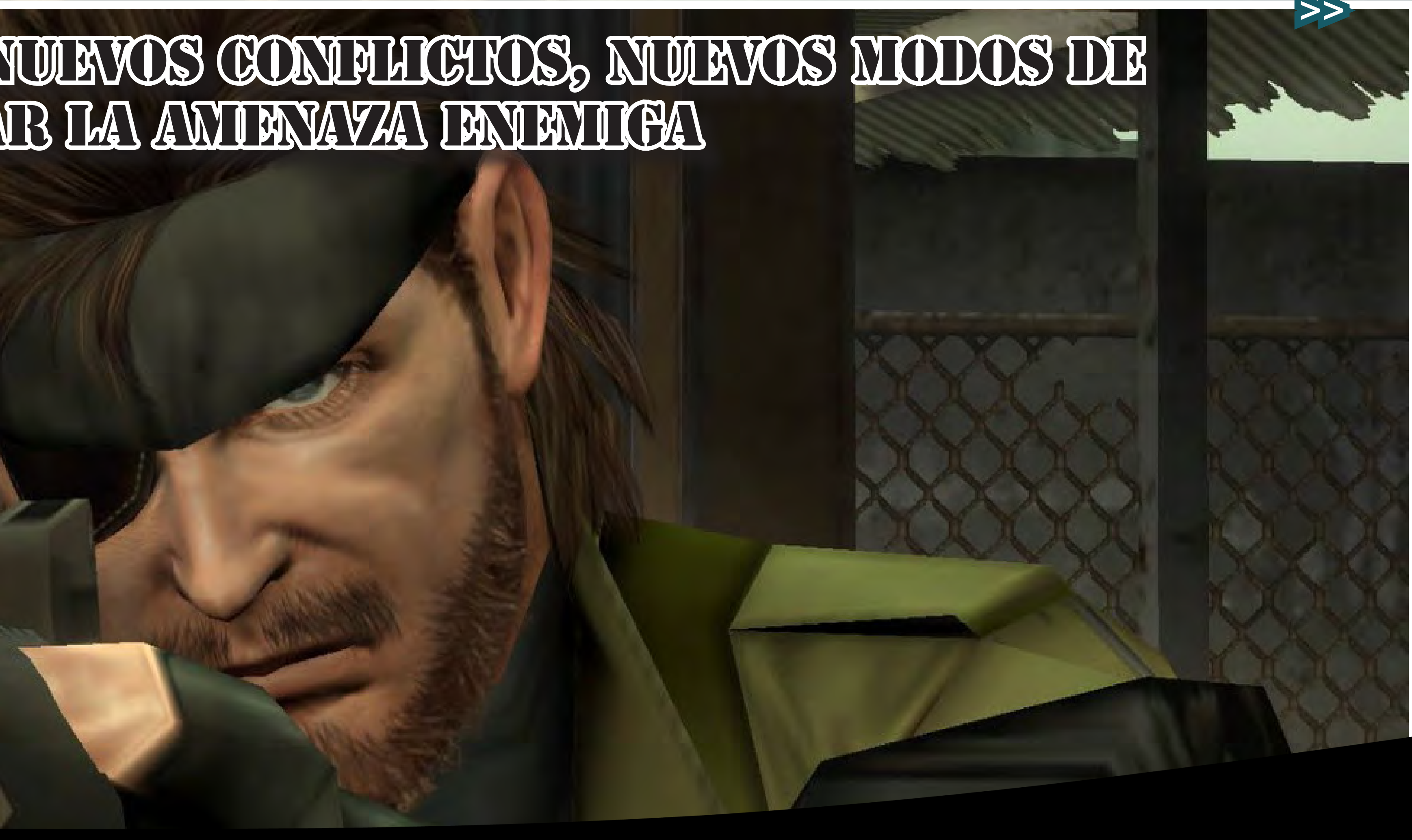
peligros que ello acarrea. Podemos sufrir ataques a manos de los animales (cocodrilos, serpientes) además de los enemigos, de los que deberemos camuflarnos lo mejor posible con distintos uniformes y pinturas faciales que aumentarán nuestro índice de camuflaje positivamente, si sabemos elegir bien, y que podremos comprobar en todo momento mientras jugamos. Y no sólo eso, sino que también deberemos de sobrevivir alimentándonos con lo que cacemos para no perder la energía, que afectará, entre otras cosas, a la hora de apuntar haciéndonos más complicado acertar a nuestro objetivo. Encontraremos una gran variedad de recursos alimentarios donde elegir: peces, serpientes, cangrejos, fruta, etc. También podremos enfermar si ingerimos un alimento en mal estado, nos muerde una serpiente venenosa, nos rompemos un hueso o nos resfriamos, por ejemplo. No hay de qué preocuparse. La Madre Naturaleza proveerá. Podremos usar una planta para fabricarnos una tabla que nos ayude con nuestro hueso roto. Si nos disparan deberemos hacer de cirujano extrayéndonos la bala, curando la herida y vendándola nosotros mismos. No sólo es infiltración. Es supervivencia. Este MGS3 proviene de la versión Subsistence de PS2, es decir, posee varios de los extras que en un principio contenía. Por ejemplo, puedes elegir entre la cámara semi-fija original de MGS3 o una que te permita moverla libremente en 360º, lo cual es de agradecer en un juego de acción donde el peligro te puede venir por cualquier parte. Dentro de este juego también se han incluido Metal Gear y Metal Gear 2, los dos clásicos de MSX2 que, temporalmente hablando, son posteriores a Peace Walker y anteriores a Metal Gear Solid. Por el camino se nos ha quedado el modo Snake VS Monkey en el que nos enfrentábamos a los traviesos monos de Ape Scape así como su modo online. La jugabilidad resulta prácticamente igual que la de MGS2, si bien



ahora podremos hacer uso del CQC (Close Quarter Combat) con el que podremos agarrar, degollar o noquear a los enemigos con un sólo botón. Gráficamente es el que mejor luce de las tres remasterizaciones y a 60fps que, creedme, se notan, y mucho. Es una gozada. El sonido ambiental te hace sentir que estás en plena jungla con sonidos de los pájaros, la lluvia… es espectacular; todo ello acompañado, como es tradición en Metal Gear, con una banda sonora muy elaborada y acorde para cada momento y zona del juego.

Finalizamos con Metal Gear Solid: Peace Walker, que tiene lugar en 1974. Nuestro personaje, Naked Snake, tras realizar con éxito la Operación Snake Eater es condecorado con el título de Big Boss. Al sentirse decepcionado con su país por cómo actuó con The Boss desaparece tras el acto de premios y crea Militaires Sans Frontiers (Soldados sin fronteras) o MSF, un grupo guerrillero sin patria o ideología, y se estaciona en Colombia donde sus componentes se adiestran, entre otras cosas, en el uso del CQC, creado por The Boss y Snake. Junto con Kazuhira Miller, reciben a Galvez, un profesor de universidad y Paz, una alumna de este. Galvez quiere contratar los servicios del grupo MSF debido a que en su país, Costa Rica, han aparecido unos militares desconocidos y Costa Rica no posee un ejército con el que defenderse. Poco a poco vamos viendo que

>>



lo que de verdad se cuece es una lucha de poder entre capitalismo y comunismo de la mano de la CIA y el KGB por el poder del país y, posteriormente, del mundo. Esto, unido a una extraña grabación que Galvez muestra a Snake capta toda la atención de este y alude que irá a Costa Rica sólo por la niña, Paz. Aquí comienza nuestra experiencia con Peace Walker. Volvemos a combinar la jungla con espacios urbanos, pero esta vez no deberemos alimentarnos. Por el contrario contamos con una base de operaciones en la que podremos investigar nuevas armas u objetos asignando para ello a soldados que reclutemos durante el juego. Cada soldado tendrá mayor o menor habilidad en un campo determinado lo cual hará que nos decantemos por un grupo en concreto para su asignación. Peace Walker ostenta el tercer puesto en el podio frente a MGS2 y MGS3 gráficamente hablando. Luce de escándalo en HD pero los otros dos quedan más arriba. En cuanto al control, si



estáis acostumbrados a MGS2 y MGS3 os va a costar. O no, porque tenéis opciones para configurarlo como más cómodo os sea. Podéis elegir entre similar a MGS2 y 3 o como la de Portable Ops. El sonido ambiental y el de la banda sonora son muy buenos. Podríamos calificarlo como "made in Metal Gear" porque está trabajado con mucho mimo. El colofón a este juego lo constituye su modo online, con un modo cooperativo y otro competitivo. En el cooperativo nuestra unidad estará formada desde dos hasta cuatro jugadores y tendremos misiones especializadas dependiendo del número de jugadores. En el modo cooperativo contaremos con equipos de tres y el objetivo es claro: imponerse a los demás.

Como habréis notado no he mencionado el doblaje, porque no existe. Los más veteranos recordamos a Alfonso Vallés doblando a Snake en el primer Metal Gear Solid, uno de los mejores doblajes que se recuerdan; si bien es cierto que su homólogo en inglés, David Hayter, hace un genial trabajo. Cada Metal Gear está subtitulado al español, en general muy buen trabajo, pero en MGS2 se han mantenido algunos errores gramaticales que ya se observaban en su versión de PS2.

¿Merece la pena adquirir esta versión HD si jugaste a las anteriores versiones? Si eres fan de la saga ni te lo pienses. Vas a disfrutar con esta reedición en HD que, además, cuenta con trofeos independientes para cada juego. Y si nunca has probado Metal Gear no puedes dejar pasar esta oportunidad de conocer una de las mejores sagas del mundo de los videojuegos, y a un precio menor al de las novedades.




METAL GEAR SOLID

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ




# PANDORA'S TOWER, LO QUE COMIENZA COMO UNA DULCE, MÁGICA Y FELIZ CELEBRACIÓN, VA ADQUIRIENDO TINTES DE PESADILLA

**Una gran historia de amor con grandes tintes dramáticos, al más puro estilo japonés, para disfrutar más en primera persona que nunca gracias a nuestra Wii. Acaba con los monstruos de cada torre para ayudar a Helena a escapar de su maldición y conseguir que Aeron viva feliz a su lado para siempre.**

Nintendo, junto a la nipona Ganbarion, nos acerca la tercera parte de la saga iniciada con Xenoblade Chronicles y seguida por Mistwalker The Last Story. En esta ocasión nos traen un título que, si bien no responde al cien por cien a un perfil JRPG típico, puede ser más que comparado con un título clásico de la compañía Konami: Castlevania, lo cual es ya mucho decir del mismo.

La historia empieza en un reino de fantasía un día de fiesta, allí actúa la joven y guapa cantante Helena, una de las protagonistas de esta historia. Sin embargo, lo que comienza como una dulce, mágica y feliz celebración, va adquiriendo tintes de pesadilla más adelante, cuando se produce un terrible ataque del que, en principio, no tenemos detalles, pero a medida que avanzamos en la historia vamos conociendo todos sus pormenores. Y lo más destacable, más allá de los daños y pérdidas en la ciudad, es que Helena es atacada particularmente, siendo afectada por una maldición que consiste en su progresiva transformación en un monstruo. ¿La cura? Ahí es donde entramos nosotros; Aeron, el enamorado de Helena deberá adentrarse en una fortaleza formada por trece torres y acabar con cada uno de los jefes de las mismas, con el objetivo de que dejen tras de sí trozos de carne fresca que, tras ser ingerida por Helena, ralentizarán y finalmente eliminarán la maldición que padece la misma.

El desarrollo de juego de Pandora´s Tower es sencillo en principio, lo que debemos hacer es entrar en cada una de las trece torres, acabar con el monstruo final de cada una y regresar a nuestro campamento (el Observatorio) con el fin de que Helena coma el trozo de carne

>>



correspondiente y así curar en parte su maldición. Pero claro, no todo es así de sencillo...

De hecho esta aventura tiene una complejidad muy destacable, dado que posee un buen número de elementos jugables que enriquecen la experiencia de juego notablemente. Combates, resolución de puzles, exploración, pequeñas dosis de plataformas y toques de RPG hacen que este juego vaya un paso más allá de una simple aventura y se convierta en un juego apasionante, muy del estilo, como hemos comentado, de Catlevania.

Pandora´s Tower tiene dos maneras de jugar dependiendo de donde nos encontremos; por una parte la forma de juego en el cuartel general y por otra la forma de combate dentro de cada torre, donde nos encontraremos con puzles sencillos, exploración en busca de tesoros, combate con monstruos y en última instancia el combate final con cada jefe. Para poder pelear contra estos jefes primero tenemos que ganar el acceso a su refugio, para lo cual es necesario recorrer toda la mazmorra para destrozar los dos extremos de la cadena que protegen su entrada. Y cabe destacar que no es nada fácil, el escaso poder del protagonista Aeron y el nivel de dificultad de los jefes convierten el juego en una tarea de una dificultad más que media, aunque sin llegar a ser desesperante. Para ayudarnos un poco en esta misión tendremos a disposición una amplia gama de objetos como medicinas, antídotos, etc. Que harán que vaya mejorando nuestro nivel poco a poco para poder acabar con el jefe final y cumplir con nuestro objetivo.

Todas las acciones que puede efectuar el protagonista (que son muchas) han sido recogidas dentro de un esquema de control bastante satisfactorio. Es posible jugar mediante el Wiimote y Nunchuk o, si así lo deseamos, también podemos conectar un mando clásico y jugar de manera tradicional. Ambas configuraciones



resultan cómodas, por lo que la elección de una u otra depende directamente de las preferencias de cada jugador.

Técnicamente, como ya sabemos, Wii no es una plataforma que permita un desarrollo gráfico asombroso, por lo que este título no es una excepción, aún así, no quiere decir que sea un juego gráficamente malo, sino que se ha tratado de exprimir al máximo las capacidades técnicas de esta consola. En cuanto a la ambientación, es un juego con mucha personalidad, fácilmente reconocible gracias a su aspecto sombrío y medieval, es decir que su línea artística ha sido uno de los aspectos más trabajados, al igual que suele suceder con los juegos de origen japonés. Asimismo, no queda más remedio que comentar que, si bien los ambientes han sido más trabajados, por ejemplo contando con el ciclo día/noche que da un aspecto de mayor calidad, los jefes no son ninguna obra del otro mundo y se convierten más bien en los típicos "muñecos Wii" con sus caras poligonales.

En mi opinión, si te gusta Castlevania, definitivamente este juego te encantará. Es un título más que entretenido formado por plataformas, combates, RPG, puzles, etc., con una historia sencilla de seguir pero no fácil de superar, lo que asegura horas de diversión delante de la consola. ¿Lograrás salvar a Helena? O ¿se convertirá en un monstruo espantoso? En tus manos más que nunca está la respuesta.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



THE TOWER OF ETERNITY

# ESPECIAL FREE TO PLAY 2012

## Los creadores de estos juegos viven de venta de objetos, por eso es gratuito jugarlos

**Es esta época de crisis y recesión, está muy complicado comprar juegos nuevos con la facilidad de antes. Así que necesitamos mas que nunca juegos a los que jugar de forma gratuita (y legal, que nos conocemos).**

Para solucionar esta situación, o al menos para echar una mano, nosotros, como somos muy majos te traemos una lista de juegos Free to Play con los que podrás pasar el mono de tener juegos nuevos.

-GRAND FANTASÍA: Se trata de un juego MMORPG de fantasía con una innovadora gestión de compañía. Los jugadores pueden personalizar sus mascotas, controlar su estado de ánimo en todo momento y los puntos de relación. Este juego ofrece un frenético combate PvE contra todo tipo de monstruos.

-BATTLESTAR GALACTICA ONLINE: En este MMORPG encarnaremos a un piloto espacial que bien puede ser un humano o un cylon, para participar en la brutal batalla entre humanos y máquinas. Puedes crear con detalle a tu personaje, pero lo que de verdad llama la atención de este juego es la gran variedad de naves que puedes pilotar y la gran variedad de mejorar que tiene cada una de ellas.

-AION: Este es uno de los juegos MMORPG mas exitosos con suscriptores, pero hace poco decidieron poner este juego gratis para así llegar a más gente (eso es algo que se lo

agradecemos profundamente). Así que si alguien conocía este juego y le quería jugar, ahora es el momento de hacerlo, disfruta de esta increíble aventura.

-PLANESHIFT: Se trata de otro MMORPG ambientado en un mundo de fantasía. No se trata de un mundo como tal, mas bien es una estalactita que estará dividida en ocho zonas, de las cuales, las 2 inferiores están inundadas. Al comienzo de esta aventura podremos elegir entre 12 razas distintas. Estas tendrán, un lugar de nacimiento y unas características por defecto específicas. Ahora solo queda disfrutar de esta entretenida aventura.

-RUNE SCAPE: Otro MMORPG más de fantasía. Este juego tiene la versión gratuita, y la versión de pago que obviamente es más completa. La historia trascurre en el planea Gielinor, que está dividido en reinos y ciudades a las que podrás acceder. Lo bueno es que los personajes no tienen una historia lineal y cada personaje tiene unas metas y misiones distintas que el resto de los personajes. Puedes









luchar tanto con otros personajes como con los enemigos.

-RAKION: Es un videojuego de acción en tiempo real y solo se puede jugar online. En esta aventura los personajes van adquiriendo experiencia ya sea ganando combates o haciendo misiones. Lo más llamativo es que puedes invocar criaturas para que te ayuden en los duros combates.



-SOLDAT: Como se deduce del nombre, en este juego manejaremos a un soldado que podremos modificar, aunque no mucho, solo colores y se puede jugar tanto offline como online. Lo bueno es la variedad de modos que tiene. Asegura varias horas enganchado sin poder parar.

-GUNZ: Un genial juego en tercera persona con toques de rol. Una de las curiosidades es que los personajes pueden andar por las paredes y hacer acrobacias imposibles. Como un buen juego de rol, ganando combates vas ganando experiencia con la que podrás subir





tus habilidades rápidamente.

-FREAK WARS: Torrente Online 2: Freak Wars es un nuevo shooter multijugador online de emocionantes partidas de clanes y acción hilarante sin freno, lleno de elementos configurables que harán las delicias de todo tipo de jugadores. Freak Wars es uno de los proyectos más ambiciosos que se han hecho nunca en España en el ámbito del free to play, y será el primer juego presente en VT Arena (www.vtarena.com), la nueva plataforma de juegos free to play de Virtual Toys.

Estos son unos pocos, de una lista enorme de juegos free to play. Podéis encontrar mas juegos en steam, ya que hace poco han añadido varios títulos interesantes. Disfrutad de lo gratuito, nunca se sabe cuando cambiará.

Juegos para todos los bolsillos, son GRATIS

REALIZADO POR RAUL MARTIN

# CURIOSIDAD

## SÍ, QUIERO

**No dejan de sorprendernos la cantidad de accesorios y curiosidades que nos encontramos del juego de Valve, Portal. Esta vez hemos topado con una colección de anillos detallados y cuidados hasta el más mínimo fragmento para hacernos llevar un peculiar anillo basado en el juego. Para los que queráis ver más solo tenéis que buscarlos en la tienda de Chrys Miles.**



## UN LINK UN POCO DELICADO



Siempre nos ha gustado la globoflexia, y seguramente todos hemos intentado algunas vez hacer un perro o una bicicleta con un par de globos alargados... ¿Vosotros lo conseguisteis? Bueno, pues aquí nos encontramos con alguien que no solo consiguió hacer la bici sino que quiso llegar más lejos y voila... ¡Un link hecho completamente con globos!

# VIENDO TUS PELIS EN EL AUTOBÚS



**Estas gafas emulan una pantalla de 55 pulgadas y cuenta con ocho interfaces diferentes de selección. Para almacenar dispone de 2GB de memoria flash y podemos incluir tarjetas externas de hasta 32GB. Formatos que soporta: RM / FLV; Fotos: JPEG, BMP, GIF; Audio: MP3, WAV, FLAC, APE; eBook: TXT. Con ellas podrás ver todo tipo de películas, leer libros, series y mucho más en el sitio que más te guste con la única restricción de que la batería te dura unas 5 horas.**

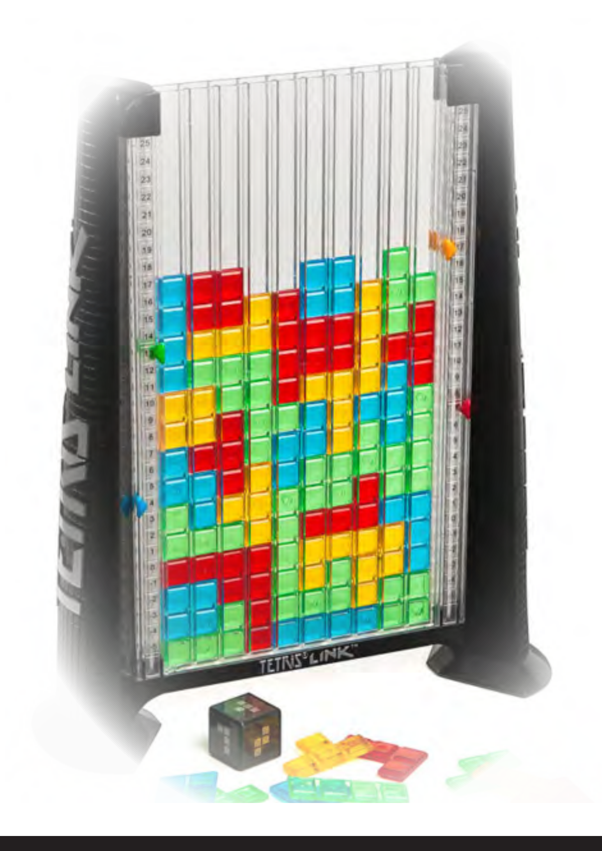
# ANGRY BIRDS AL ESTILO LEGO

**Seréis muchos los que habéis jugado y por supuesto, aun estéis jugando al juego Angry Birds. En nuestro número 22 os mostramos una colección de relojes del juego, y en el número 23 el casco que lleva Heikki Kovalainen, un piloto de Fórmula 1 finlandés con motivos de Angry Birds también. Pues ahora hemos encontrado una preciosa escenografía hechas con piececitas que muestras una de las pantallas del juego ¿Esta chula a que sí?**

REALIZADO POR CRISTINA USERO

## LOS JUEGOS DE MESA NO HAN DESAPARECIDO

Lo que está de moda es crear todo tipo de juegos para móvil, y muchos de los que pegan fuerte son los arcades basados en juegos de mesa que antiguamente teníamos y que nostálgicos nosotros intentamos conseguir por todos los medios para nuestra plataforma del momento. Pues ahora lo hacemos a la inversa, aparece el tetris de mesa. Una pantallita tipo cuatro en raya, suficientes fichas para colocar y un dado para que no hagamos trampa.



## USB CUSTOMIZADO: CARTUCHO DE N.E.S.




Ya son muchos los número que os hemos mostrado originales memorias USB, con formas curiosas y diferentes como el de Albert Einstein (CF 23), USB-Abridor (CF14) incluso uno con forma de camaleón (CF 9). Pues esta vez traemos uno forma de cartucho de consola. No nos servirá para jugar a los juegos de NES pero al menos será más original que otros muchos.




# Más que goles

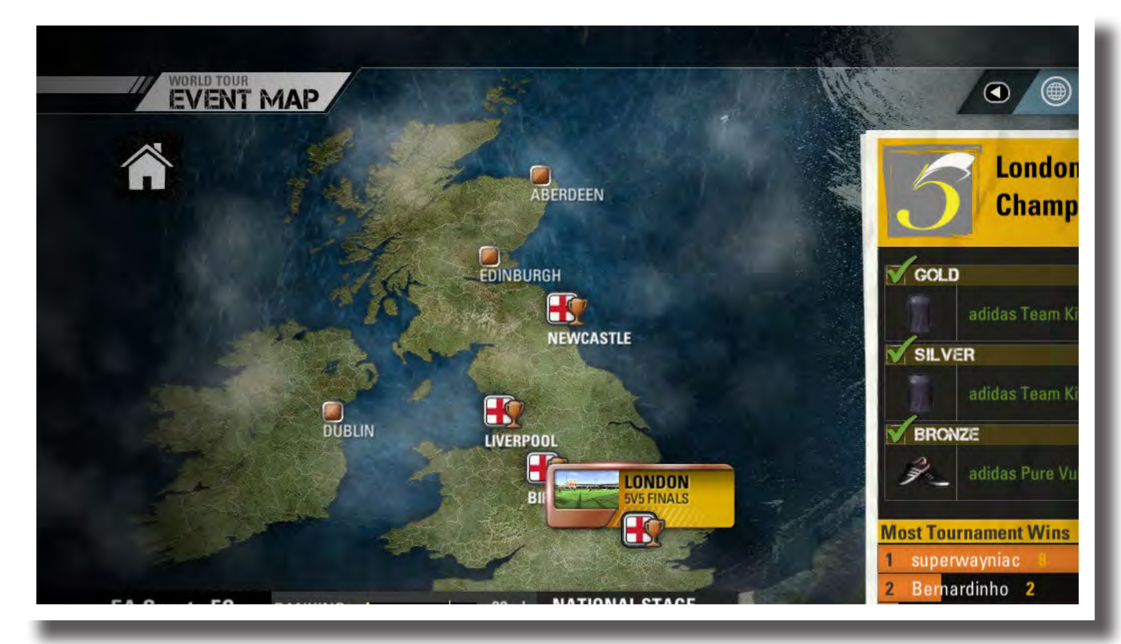
## Malabares y filigranas con el balón, eso será lo más importante en Fifa Street

EA Vancouver ha desarrollado un nuevo FIFA pero con un estilo bastante más callejero. En esta versión del juego lo más importante no será marcar goles, aunque si sea parte de lo necesario para ganar.

Nos encontraremos con varios modos de juegos en distintas ciudades. Y cada una de ellas contendrá un campeonato distinto, donde el objetivo cambiará totalmente. El número de jugadores que tendremos en cada partido también será distinto, no siempre tendremos los mismos jugadores al comenzar un partido e incluso en algunos comenzaremos y terminaremos con un número distintos.

A la hora de crear nuestro equipo haremos también nuestros jugadores que irán subiendo

de nivel a la vez que vayan jugando partidos y haciendo sus malabares con el balón, así que se puede decir que el espectáculo está asegurado. Cuando nosotros juguemos se irán mostrando las combinaciones que hagan tanto nuestros rivales como nosotros con la única diferencia de que con nuestros personajes además de ver las combinaciones de las filigranas que hemos hecho bien también se mostrarán las que podríamos haber efectuado si tuviéramos desbloqueada esa habilidad.






Fifa Street es un juego muy completo la verdad, si hablamos del apartado gráfico podemos decir que está muy cuidado, tiene un nivel de detalle cómo no, como su gran primo Fifa, y con cada campeonato que ganemos iremos desbloqueando nuevos accesorios para nuestros jugadores: gorras, camisetas, diseños, tenis,... y esto también dependerá del nivel de dificultad con la cual nos pasemos cada campeonato, ya que en cada uno nos darán un objeto totalmente distinto por la primera vez que lo completemos en cada dificultad.






Respecto a la jugabilidad podemos decir que nos enganchará muchísimo, nos divertiremos haciendo sombreros, caños, voleas, y docenas de cosas. En la gran mayoría de modos los puntos se nos irán acumulando hasta que consigamos marcar el gol perdiendo tal contador si el equipo contrario cuela antes.

Al hablar de EA siempre hablamos de licencias, y este juego no podría ser menos aunque solo podremos usar los equipos de algunas de las ligas más conocidas como las españolas, inglesa, francesa y equipos nacionales. La parte mala es que solo podremos hacer uso de estos equipos en los partidos rápidos. En el modo online y el Tour Mundial tendremos que usar otros equipos distintos.

## Desbloquea equipaciones completas ganando partidos






| FIFA STREET | | TRAYECTORIA | 9.4 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 9.4 | MUSICA | 9.2 |
| JUGABILIDAD | 9.4 | TRADUCCION | 9.9 |

**NOTA**

**9.4**

REALIZADO POR BIBI RUIZ

# CONCLUSIÓN

Seguro que mucha gente echaba de menos Fifa Street y también los partidos de futbol sala que hacía tiempo que no veíamos de manos de EA. Una buena jugabilidad, unos gráficos excelentes y una música que amenizará claramente los ratos de espera.

**GENERO:** ACCION

**PLATAFORMAS:** PC, PS3, 360

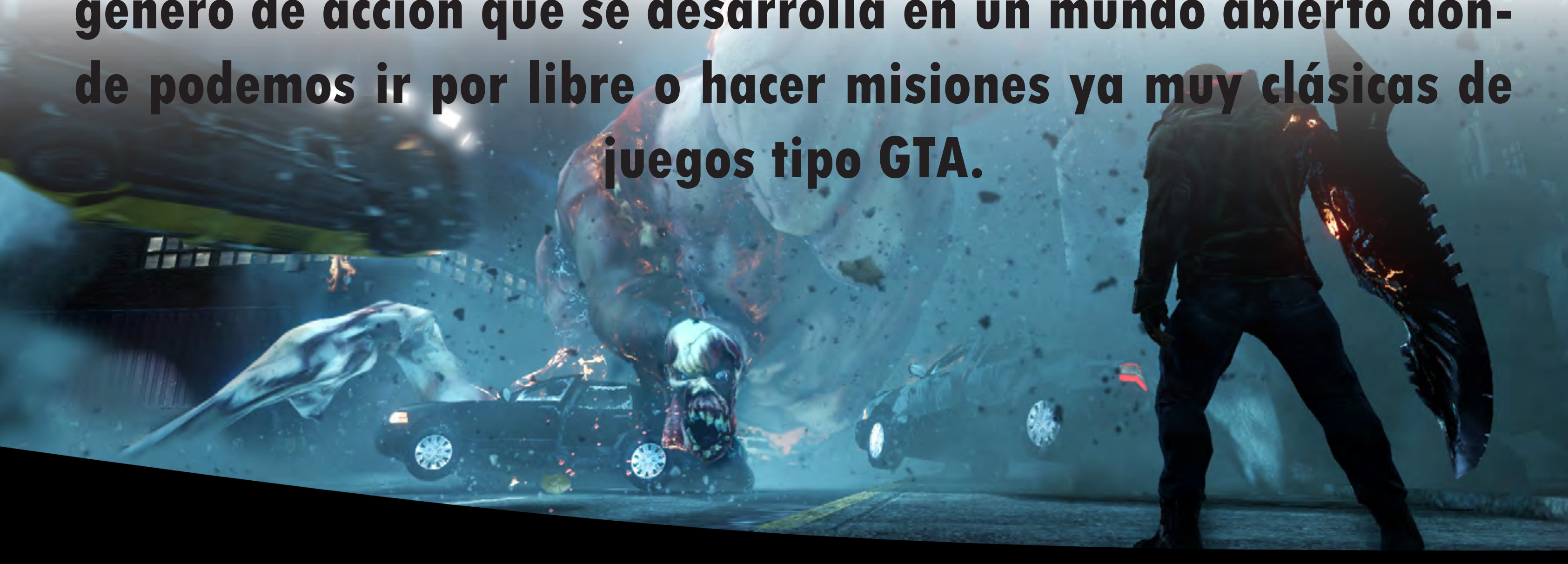
**DISTRIBUIDORA:** ACTIVISION

**DESAROLLADORA:** RADICAL ENT.

# [PROTOTYPE 2]

# DESCUBRE EL DESENLACE DE UN FATIDICO BROTE VIRAL EN LA CUIDAD DE NY

**Ya está en las tiendas la secuela de Prototype, un juego del género de acción que se desarrolla en un mundo abierto donde podemos ir por libre o hacer misiones ya muy clásicas de juegos tipo GTA.**



En esta secuela, la cuidad de Nueva York sigue infectada por un virus que en su primera entrega "Alex Mercer" intentaba erradicar y que ahora el mismo tiene el control absoluto, por lo que pasa de ser el héroe a ser el villano en esta entrega. No solo eso ya que el virus aun sigue extendiéndose. Pero la historia toma un nuevo papel, James Heller es un soldado y descubre que su mujer y su hija han sido asesinadas por infectados y solo piensa en una cosa, matar al causante de todo que es Alex Mercer. Pero en un enfrentamiento contra Alex, James resulta herido y contrae el virus pero el resultado no es su muerte, todo lo contrario, lo convierte en un evolucionado adquiriendo las características de Alex... Asi empieza la historia de un juego que hereda prácticamente toda la jugabilidad de su antecesor de hecho, todos los movimientos que ya realizábamos en su primera parte los podremos realizar ahora tales como correr a gran velocidad, dar grandes saltos, subir rápidamente por edificios y como olvidar el planeo y el brío aéreo que nos permite un empujón extra cuando estamos en el aire. Sigue también con su estética fiel al "consumo" que deberemos hacer a ciertas personas si queremos recuperar salud o simplemente adoptar la identidad de la persona que consumimos para ya de paso ir desvelando parte de la historia del juego, con lo que también vuelven las misiones de tener que consumir altos cargos militares para poder entrar en sus bases y asi obtener información o sabotear objetivos. Pero ahora no será como en su primera entrega que a medida que avancemos, la cuidad se infecta mas y habrá más infectado que militares. Ahora la ciudad de Nueva York se divide en tres islas: la zona verde, la zona amarilla y por último la zona roja que será el mismo lugar donde sucedieron todos los hechos de su primera entrega.





Las dos primeras zonas están más controladas por los militares y apenas el virus hace mella en esas zonas, por lo que serán más abundantes las misiones de “pasas inadvertido” mientras que en la zona roja solo encontraremos caos, destrucción y militares que intentan luchar contra hordas y hordas de infectados, lo que se convierte en la mejor zona donde podemos dar rienda suelta a nuestra capacidad de destruir ya que las habilidades de Heller no es solo de ir paseando y hacerse pasar por otras personas, cuenta con un buen repertorio de armas que según el momento y la situación nos pueden proporcionar impactantes resultados. Podemos usar garras para eliminar rápidamente grupos de gente, tentáculos para acabar con vehículos blindados, una gran hoja para hacer frente a enemigos más grandes que nosotros entre otras más que son aun más devastadoras... Como novedad a esta jugabilidad podemos destacar algunas ejecuciones finales a ciertos enemigos que harán las delicias del jugador y también podemos “finalizar” vehículos enemigos si estos nos causan muchos

problemas y queremos deshacernos de ellos rápidamente. En su apartado grafico destaca la enorme mejora grafica en todos los sentidos del juego. Desde la suavidad de los movimientos del personaje, hasta la masificación de personas y elementos todos muy detallados y sin que se resienta en la velocidad del juego. Son tales los detalles que hasta veremos reflejados los vehículos en los charcos de agua que deja la lluvia. El titulo cuenta además con un correcto apartado sonoro donde destacamos sobre todo el doblaje total al castellano de las voces de los personajes y a un nivel que en pocos juegos se pueden como por ejemplo si nos acercamos a un grupo de civiles podemos escuchar que conversan entre ellos, y cuando decimos conversan, decimos que podemos estar hasta 10 minutos parados escuchando sus conversaciones... El único punto negativo es que no cuenta con modos online, lo más parecido es un modo donde realizamos diversos desafíos cronometrados y dichos tiempos los podemos comparar con otros usuarios.






## PROTOTYPE 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.3 | | |
| GRAFICOS | 9.0 | MUSICA | 8.0 |
| JUGABILIDAD | 8.3 | TRADUCCION | 9.5 |

**NOTA**

**8.6**

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

# CONCLUSIÓN

Una segunda parte mejorada gráficamente un desarrollo de la historia que no es tan monótono como su antecesor aunque cuenta con una campaña que no es muy larga y carece de modos multijugador ya que le podría dar un toque más de alegría a este juego, no obstante supera con creces las expectativas de los que ya disfrutamos de la primera entrega.


JaumeFontRosselló 2011
¿ QUIÉRES VER MÁS ?
http://jfrteam.deviantart.com/




# Ahora podremos ser cantantes, magos o acr batas

**Los Sims 3 ya cuentan con una nueva expansión y está vez con nueva función que muchos ya estabais esperando, una función para compartir elementos online en directo.**

Starlight Shores, es el nombre de la nueva ciudad de los Sims 3, una nueva y bonita ciudad costera que os dará mucho tiempo de juego donde todos vuestros sueños se harán realidad. Dentro de esta ciudad tendremos la posibilidad de trabajar o más bien divertirnos con tres nuevas profesiones: cantantes, magos y acróbatas.

# PROFESIONES



Si quieres ser el mejor de los acróbatas tendremos que actuar en todas las actuaciones que podamos, y cumplir todos los objetivos que podamos, porque esto será necesario para mejorar las habilidades de nuestro sims y desbloquear nuevos trucos para realizar.



"Abra cadabra para de cabra"... para ser un buen mago tendremos que empezar desde lo más bajo. Comenzaremos haciendo trucos de magia simplones en las calles de nuestra ciudad. Con el tiempo y sobre todo con la práctica aprenderemos mejores trucos como el típico truco de hacer desaparecer un conejo o una paloma.





Nunca estaría mejor dicha la frase de que para ser un buen cantante tienes que saber dar la nota. La carrera de cantante no es fácil y lo veremos poco a poco intentando que nuestros sims consigan dar grandes conciertos. Primero deberemos cantar en cumpleaños y gratuitas actuaciones callejeras, y si realmente actuamos lo suficiente y tenemos suerte desbloquearemos nuevas canciones y conseguiremos un gran número de fans hasta dar grandes conciertos.

Todo lo que hagamos en esta nueva expansión será totalmente modificable mientras jugamos, es decir, si nosotros estamos haciendo algún truco de magia podemos cambiar de numero o incluso hablar un poco a la gente para entretenerla y hacer que se divierta. Unos curiosos modos de juego son las SimFest. Son pequeñas concentraciones donde podremos competir con distintos artistas para ver cual es mejor, vamos un 'Tu sí que vales'. Falta decir aunque ya es de suponer que al ser una expansión del juego nos encontraremos con nuevos objetos, y ropa para nuestros sims actuales y anteriores, aunque como no todo el nuevo material irá orientado a las nuevas profesiones que nos he-






| THE SIMS 3 SALTO A LA FAMA | | TRAYECTORIA | 8.9 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.4 | MUSICA | 8.3 |
| JUGABILIDAD | 8.3 | TRADUCCION | 7.5 |

**NOTA**

**8.3**

REALIZADO POR CRISTINA USERO

mos encontrado, nuevos deseos de toda una vida, nuevos rasgos, y para la alegría de muchos, se estrena un sistema de logros. Lo mejor de todo, Los Sims 3 ya tienen un modo online. Ahora cada vez que entremos en el juego podremos chatear con nuestros amigos mientras jugamos, y compartir lo que queramos en un tablón como si estuviéramos en una red social tipo Facebook o Tuenti. Lo que seguramente más os va a gustar es la posibilidad de mandar a nuestros mejores artistas a las ciudades de nuestros amigos. Nuestro sims cogerán sus equipajes y accesorios y se irán de gira durante doce horas, e igualmente podrás disfrutar de actuaciones de nuestros amigos en nuestras salas de espectáculos.

# CONCLUSIÓN

Para los coleccionistas de las expansiones de este simulador que hace ya unos cuantos años se metió en nuestras casas hoy están de suerte porque no solo contamos con una más si no con una novedosa expansión porque además de lo normal que incluyen las demás también cuenta con una novedosa función online.






# UNA CIUDAD LLAMADA SILENT HILL DONDE ES IMPOSIBLE HUIR DEL MIEDO Y DEL TORMENTO

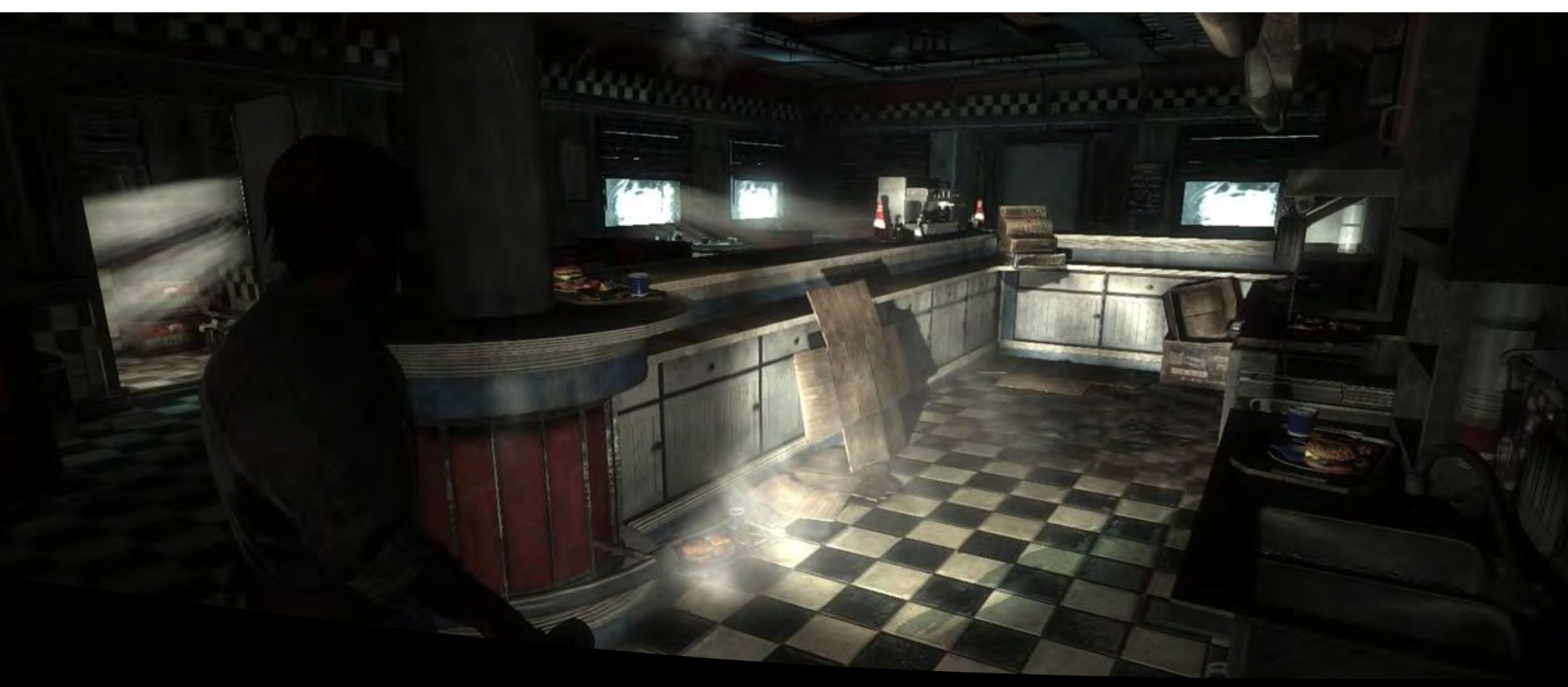
Después de una larga espera y de los retrasos múltiples que ha tenido esta saga tan querida en el mundo de los Survival Horror, Silent Hill Downpour ha visto la luz, con un toque más que importante que ha hecho que de nuevo podamos disfrutar de la esencia de la saga y saber que realmente aún esperanza a este género que está muy apartado actualmente en el mundo de los videojuegos. Su historia comienza cuando Murphy Pendleton es un prisionero que junto a unos compañeros más han sido elegidos para ser transferidos a una prisión con mejor seguridad, sin embargo, algo se interpone en su camino provocando su encuentro con Silent Hill, una aventura llena de horror que tendrá que asimilar. El misterio que rodea a este título Downpour es inquietante desde el primer momento, pues no sabemos cual es el motivo de el porqué nuestro protagonista fue encarcelado. Sus personajes son curiosos, con un aire de intriga que les rodea. Murphy Pendleton ha sido en cierta medida cercano, pues

en los momentos de tensión comienza a gritar, dando un toque más humanizado a un protagonista que está viviendo momentos realmente surrealistas y aterradores. Por otra parte sus personajes secundarios que demuestran que el protagonista no tiene porqué ser el único interesante, uno de ellos Howard Blackwood, un cartero bastante tranquilo y la agente de policía Anne. No hay muchos personajes en sí, lo normal en la saga pero los suficientes creando una combinación perfecta en la atmósfera. Sin embargo, da la sensación que el argumento e incluso estos personajes podrían haber dado más de sí generando una parte de insatisfacción una vez lo hemos terminado. Dentro de Silent Hill y de su ambiente nos hemos encontrado con unos cambios que le venían bastante bien, por ejemplo el tema climático en el que todo está tranquilo, típico tiempo de ciudad abandonada, pero de repente todo cambia y comienza a llover lo que provoca un aumento de enemigos y de agresividad por parte de ellos. Un



## HORROR EN LA CALMA

hecho que realmente te hace vivir el paso del tiempo sobre las calles y cuando de verdad tienes que ir con más cuidado. Nos sumergimos de lleno de un mundo de horror, esta vez sin el toque tan característico de la niebla, pero aportando sus momentos de tensión con una linterna que en ocasiones apenas alumbra, y sin dejar de lado claro está de la radio que siempre nos avisa de la llamada de los enemigos. Esto son los verdaderos elementos de un Survival Horror. El Otro mundo siempre se había caracterizado en todo lleno de sangre y gran aumento de enemigos, en esta ocasión han decidido asemejarse al modelo de Shattered Memories. Todo se volverá tenebroso y en realidad nos sumergirá en una tensión constante pues tendremos que huir por medio de los caminos adecuados de "algo extraño" que nos persigue. Uno de los temas más novedosos de Silent Hill Downpour es sin duda la introducción de misiones secundarias logrando así una mayor duración en las calles de la ciudad, y es que podemos acceder a un número de edificios importantes. Contando además que las misiones secundarias son bastante interesantes, una nueva incorporación que ha hecho que le de un totalmente innovador lavado de cara en su trayectoria habitual. Pero...¿y la jugabilidad? En este caso contaremos con la posibilidad de llevar solo dos armas, demostrando así que la finalidad es la de sobrevivir, algo que realmente se olvida en muchos casos. Eso sí, el sistema de combate es un poco torpe, algo que realmente podría haberse dado un poco más vida, pues los enemigos generalmente son más rápido que nosotros. Los enemigos de Silent Hill siempre han sido algo característico y casi parecido en ambos títulos, sin embargo en Silent Hill Downpour esto es diferente, los enemigos se salen de su habitual aspecto y nos muestran un nue-






| SILENT HILL DOWNPOUR | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 8.5 |
| GRAFICOS | 8.5 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 8.0 | TRADUCCION | 8.0 |

NOTA

8.5

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

vo lado, que puede o no gustar. Y ahora llega uno de los aspectos que quizás se estuvieron esperando después de la retirada del compositor de la saga que había acompañado título tras título. Se puede decir con todas las palabras que Dan Licht ha hecho un buen trabajo y que ha ofrecido una nueva "visión" dentro del ambiente. Algo que al principio puede costar, pero que realmente se merece el afecto por parte de su trabajo bien hecho. Son estilos diferentes. Silent Hill Downpour es una saga que mantiene su esencia pero que ha cambiado parte de ella en innovar y demostrar que un buen trabajo puede lograr unos resultados satisfactorios. Ahora es hora de que muchos vean más allá de los comienzos de la saga y den un voto a su favor a los resultados de un cambio en lo tradicional.

# CONCLUSIÓN

Silent Hill Downpour es un gran sabor de boca que sigue manteniendo su puesto dentro del mundo del terror, demostrando que los cambios tienen que ser malos. Por fin podremos disfrutar de un rato de miedo y tensión.




# De los creadores de SOCOM

## El primer juego de acción militar en tercera persona para PS Vita ya esta está aquí

Comenzaremos nuestra andada incorporándonos a las filas de Unit 13, una brigada antiterrorista que tendrá que ir completando diferentes misiones basadas en situaciones contemporáneas cargadas de gran realismo.

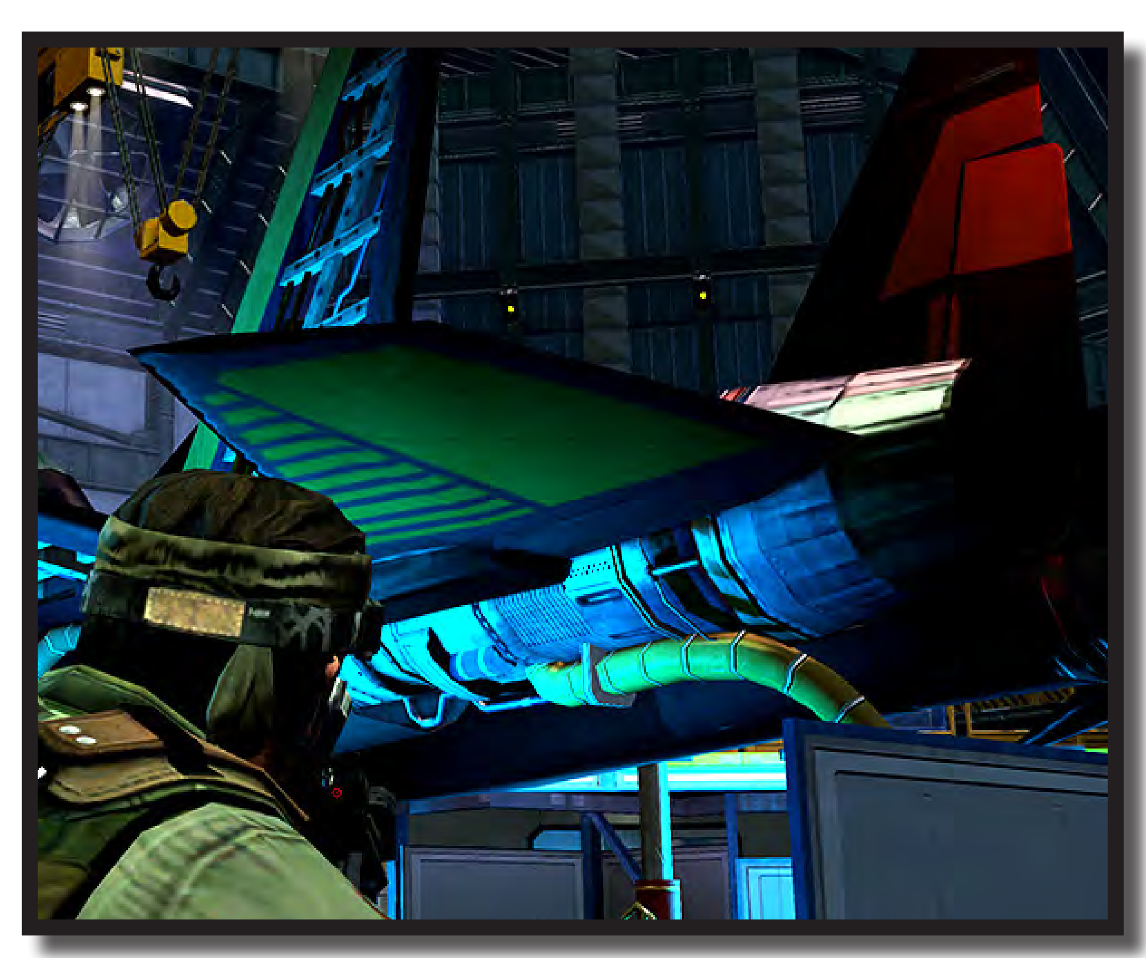
El juego ha sido desarrollado por Zipper Interactive, una empresa que ya está acostumbrada a sacar juegos para Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Algunos de los juegos publicados por ellos son: SOCOM I, II Y III para Playstation 2, SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo para Playstation Portable, y SOCOM 4 y MAG para Playstation 3. Por desgracia cerró sus puertas el pasado mes de marzo por lo que ya no encontraremos más juegos de ellos en el mercado. Lo mejor de todo el juego sin duda es que exprime todas las

capacidades de la consola. El sistema de apuntado con el segundo stick de la consola, la pantalla táctil delantera para desactivar bombas, saltar coberturas, vamos que sirven para funciones que realmente son bastante cómodas y que haces que sean más rápidas de ejecutar, el sistema 3G para permitir el acceso a los paneles de récords online para que podamos comparar nuestras puntuaciones con las de nuestros amigos de PlayStation Network y mucho más. La duración del juego es extensa, tanto por su gran cantidad de misiones como por las que se irán añadiendo, y siempre está la posibilidad de repetirlas. Los tipos de misiones que encontraremos no serán muy variadas aunque rara vez se nos harán repetitivas, algunas tendrán el aliciente de que jugamos contrarreloj, ya que en algunos casos no contamos con todo el tiempo del mundo como por ejemplo cuando activan una bomba y se nos pide que la desactivemos antes de que explote.

Si hablamos un poco de la jugabilidad y los gráficos nos encontramos con un juego que se decanta más para la primera. Buscamos puntos y misiones para que nos divirtamos y como no para que las pasemos canutas más de una vez. Contamos con diferentes tipos de clases dentro del juego, básicamente con lo que estamos acostumbrados a encontrar en otros



juegos: francotirador, comando, infiltrado, artillero, explorador y comando, aunque cada no serán personajes únicos porque conforme vayamos avanzando en el juego podremos ir mejorando nuestro personaje. Otra de las grandes cualidades que nos encontramos en Unit 13, es que si hacemos uso de nuestro 3G, cada día recibiremos instrucciones del desafío diario directamente en nuestra PS Vita. Sí, todos los días, al igual que con las misiones normales, deberemos dar con el mejor modo de completar el objetivo.





| UNIT 13 | | HISTORIA | 7.6 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 7.3 | MUSICA | 7.4 |
| JUGABILIDAD | 7.6 | TRADUCCION | 9.9 |

NOTA

7.9

REALIZADO POR ISA GARCIA

# CONCLUSIÓN

Unit 13 es el shooter perfecto para PS Vita. Un juego que exprime potencialmente sus características y una forma de comenzar tus andadas en este género dentro de una plataforma portátil.




# Ha pasado casi un año desde que llego a nuestros PCs Dungeons y FX Interactive ha decidido que era hora de una nueva entrega, así que aquí tenemos Dungeons- The Dark Lord.

En este nuevo juego pasaremos a controlar a la malvada de Dungeons esa diablesa que lleva un juego de ahora te quiero ahora te quiero matar con el Señor del Abismo que encarnábamos en la entrega anterior. Dicho señor ha perdido un poco la cabeza y ha forjado "otro" anillo único con su trono, y eso a nuestra malvada, que se haya en un calabozo, no le ha hecho nada de gracia. Por suerte para ella, recibirá la inesperada ayuda del goblin que hacía las funciones de consejero del Lord que, al ver como su vida corría peligro si seguía junto a él, decide robar el anillo y dirigirse a la única que puede oponerle resistencia. Pero tu estarás débil y sin aliados, por lo que primero tendrás que construir tu propia mazmorra, fortalecerte absorbiendo la energía de lo héroes y buscar aliados (que curiosos que son los mismos aliados del primer juego ;) ).

Básicamente sigue la misma temática y el mismo estilo de juego que Dungeons, lo único que ha mejorado en el aspecto gráfico, se han incluido nuevos objetos, nuevas habilidades y criaturas y la posibilidad de controlar a más de un señor de la mazmorra, lo cual diversifica las posibilidades. Para el que no lo recuerde,




## *Una clara referencia al Señor de los Anillos que hará las delicias de los fans de ambas sagas*

Dungeons es un juego de estrategia en el que dispondremos de una mazmorra que poco a poco deberemos construir y llenar de criaturas que entretengan a los héroes hasta que se llene su “energía”. Cuando esto ocurre deberemos dejarlos KO y llevarlos a nuestra mazmorra donde se le extraerá esta energía acumulada. Dicha energía aumenta de distintas formas según el tipo de héroe que sea, luchando, estudiando, sufriendo daño... Una vez acumulado suficiente energía para






SER EL MALO ES MÁS DIVERTIDO
DUNGEONS
THE DARK LORD




**DUNGEONS THE DARK LORD**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.5 | GRAFICOS | 7.3 |
| MUSICA | 7.3 | JUGABILIDAD | 7.3 |
| TRADUCCION | 9.9 | NOTA | 8.0 |

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



cumplir el objetivo de la pantalla podremos pasar a la siguiente mazmorra donde tendremos que empezar el proceso de nuevo. Aunque esto parezca algo repetitivo dicho así, lo que lo hace entretenido son los distintos retos que se nos presentan en cada una de las mazmorras, que puede ser desde un tiempo limitado hasta estar sufriendo ataques continuos de otro señor de mazmorra, entre otros sucesos.

En este juego, además del modo campaña disponemos del modo libre en el que construir nuestra mazmorra sin tantas presiones y del multijugador en el que podremos enfrentarnos a otros jugadores de distintas formas, matando héroes para ganar puntos de prestigio, a muerte o de resistencia, es decir, haber quien aguanta más.

# CONCLUSIÓN

Dungeons - The Dark Lord es una expansión que no necesita el juego original y que solventa varias de las carencias de su predecesor, pero que no acaba de resultar del todo, aunque eso sí, con él tendremos unas cuantas horas de entretenimiento para el que le guste la estrategia y ser el malo por una vez.




# ¿DISPUESTO A VIAJAR AL UNIVERSO DE AARKLASH?

**De la mano de Cyanide Studios, creador de otro juego analizado en esta revista, Blood Bowl, nos llega ahora un juego de estrategia basado en el juego de tablero del mismo nombre, Confrontation.**

Tanto el juego de tablero como el actual de PC son un juego de rol táctico en el universo de Aarklash. Básicamente controlaremos a 4 guerreros cada uno con sus puntos fuertes y débiles que se equilibran entre sí, pero no será todo pues en cada pantalla a medida que avancemos tendremos que enfrentarnos a diferentes criaturas y con un número cambiante, por



lo que la estrategia para enfrentarlos será crucial; aquí no vale eso de tirarse de cabeza y a ver qué pasa, porque a no ser que tengamos mucha suerte moriremos. Y si por casualidades de la vida conseguimos que sobreviva alguno de los personajes, y además que pueda resucitar al resto en el tiempo límite de que disponemos, todo aquel que haya muerto tendrá una penalización a la experiencia hasta que no se alcance un punto en concreto. Aunque básicamente se trata de un juego de estrategia, también tiene su toque de rol pues nuestros personajes subirán de nivel, permitiéndonos mejorar tanto sus atributos, como sus habilidades, armas y armaduras. Estos cambios podrán modificar un poco los roles de los personajes, pero no creáis que

>>

del todo pues un mago seguirá siendo un mago por mucha fuerza que le pongamos y además desequilibraríamos el daño que hacemos con lo que podríamos causar más de una muerte al no poder respaldar a los otros personajes como debería, así que tened cuidado con lo que hacéis. Por suerte si nos encontramos en una situación difícil, siempre podemos pausar la acción para pensar en una nueva estrategia o para preparar las acciones que harán nuestros 4 personajes por adelantado. Una de las mayores pegas que tiene el juego es el mapeado combinado con la I.A de nuestros personajes. ¿Qué quiero decir con eso? Pues muy sencillo, si nos encontramos con un tramo muy estrecho en el camino y un enemigo justo a la salida la hemos liado, pues el primero que llegue bloqueará el acceso a los otros, aun habiendo un espacio para moverse y dejar paso, además es prácticamente imposible que nosotros lo coloquemos en ese espacio, dejando todo al azar hasta que quede via libre o muramos. Y hablando del mapeado, la verdad es un poco lineal, pues en la mayoría de los casos solo tenemos un camino a seguir durante todo el recorrido, dejando pocas opciones al jugador para busacar una alternativa a la emboscada, como ocurriría en el juego de tablero. Una lástima. En el apartado gráfico tenemos un gran diseño de personajes, con muchos detalles en las ropas, por desgracia ese nivel de detalle no es así en los escenarios que son bastante sosos y dados a la reutilización, al igual que con los efectos o las animaciones que empañan bastante el resto del trabajo.






| | | | |
|---|---|---|---|
| CONFRONTATION | | HISTORIA | 5.5 |
| GRAFICOS | 7.0 | MUSICA | 5.0 |
| JUGABILIDAD | 6.0 | TRADUCCION | 7.0 |

**NOTA 6.1**

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

Por último algo que podría haberle dado algo de vida al juego, el multijugador. Desafortunadamente se trata de un 1 vs 1, donde enfrentaremos nuestros 4 personajes con los del rival y a darse palos hasta que alguien salga vencedor.

## CONCLUSIÓN

Un juego que podría haber sido algo, pero no ha llegado. Se salva por los personajes y la gran variedad de tropas y habilidades. Aún así, los fans de este juego de tablero lo podrán disfrutar ampliamente y para los que gusten de los juegos de estrategia clásicos, de los que por desgracia pocos se ven.

CONFRONTATION®

**GENERO:** ARCADE

**PLATAFORMAS:** PS3

**DISTRIBUIDORA:** THATGAMECOM.

**DESAROLLADORA:** THATGAMECOMPANY

# JOURNEY

## Comienza el viaje

De la mano de Thatgamecompany, los creadores de Flower, Flow y Cloud nos llega este título, marca de la casa por sus títulos “especiales”, que no te dejará indiferente. Nada más comenzar el juego se nos presenta a nuestro personaje, de sexo indeterminado y con forma antropomorfa, en un desierto. Subimos una duna y queda claro nuestro objetivo: llegar a la cima de la montaña que se ve en el horizonte y que siempre aparece en la lejanía, con lo cual es difícil perderse. Para ello deberemos superar los distintos niveles que se nos van presentando aunque no son nada complicados. Básicamente es avanzar y avanzar por distintos entornos resolviendo algún que otro puzzle en nuestro periplo pero sin ninguna dificultad mediante las habilidades de volar y cantar. El mundo está plagado de unas telas voladoras con distintas formas (rectangulares, dragones, medusas) que nos recargarán nuestra bufanda, pues es con la que volamos. Conforme avancemos podremos tejer nuestra bufanda para que nuestra habilidad de volar perdure un poco más de tiempo. La otra habilidad, la de cantar, sirve para activar algunas telas y jeroglíficos que nos encontraremos en el juego y será indispensable para avanzar. También nos sirve para localizar a los demás jugadores que estén en nuestra misma zona y avanzar juntos. Los enemigos tratarán de destruirnos cuando nos localicen por lo que deberemos de pasar desapercibidos el ma-



además de recargar la bufanda de un aliado si se encuentra cerca. Es un título corto. Te lo puedes ventilar en una tarde, sin embargo te invita a rejugarlo una y otra vez para desentrañar sus secretos que, siendo opcionales para concluir el juego, pueden dar algunas horas de más de diversión explorando los escenarios.

yor tiempo posible hasta llegar al final, que es donde el juego te mantendrá enganchado.

Técnicamente no destaca mucho de no ser por el cuidado que han prestado a la arena (en Flower fue la hierba). Vais a quedaros con la boca abierta cuando veáis el sol reflejado en ella. Nuestro personaje dejará surcos en ella a medida que avance, y podrá surfearla cuando descienda por las dunas en unos entornos realmente amplios. En lo demás es un juego más bien normalito, aunque bien digno.

El control es muy sencillo. Volamos con la X y cantamos con el O. Movemos a nuestro personaje con el stick izquierdo y giramos la cámara con el stick derecho o con el Sixasis. Es un control muy cómodo ya que no tiene muchas opciones salvo las necesarias.

La jugabilidad también es intuitiva. Activar las telas para poder seguir avanzando ya sea para crear puentes, recargar nuestra bufanda, lanzarnos a un espacio superior, etc. Cantando resolveremos la mayoría de los puzles

Journey cuenta con una BSO excepcional que va in crescendo conforme te acercas al final de tu viaje y, prácticamente, te obliga a que termines el juego. Es como las buenas películas: los giros argumentales donde el malo se descubre al final. Ocurre exactamente lo mismo pero

>>





Avanza por unos bellos entornos: desde un desierto hasta una montaña nevada




| JOURNEY | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 7.8 | HISTORIA | 7.0 |
| JUGABILIDAD | 6.0 | MUSICA | 8.8 |
| | | TRADUCCION | 9.9 |

NOTA
7.6

REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ

con la música que acompaña.

El modo online es peculiar ya que nos podremos encontrar a un jugador en nuestra misma zona y avanzar los dos juntos (algunos trofeos incluso te obligan a ello) para sortear los obstáculos. Sólo nos podremos encontrar a un jugador a la vez y no existe un modo de comunicación ya sea por chat, voz o comandos entre nosotros y nuestro acompañante. Sus creadores querían darle un "toque más humano a la jugabilidad" por lo que la única manera de comunicarnos será cantando y eso nos servirá para localizarnos o para recargar la bufanda de nuestro aliado. De hecho el juego carece de voces ya que no son necesarias para el desarrollo de nuestra aventura puesto que la historia es muy fácil de seguir y se nos va presentando en los jeroglíficos que vamos descubriendo.

# CONCLUSIÓN

Si te gustaron juegos como Limbo o Flower, Journey es un caramelito para ti. Si no los has probado es una buena opción para descubrir este tipo de juegos "casuales" y descubrir un género nuevo.

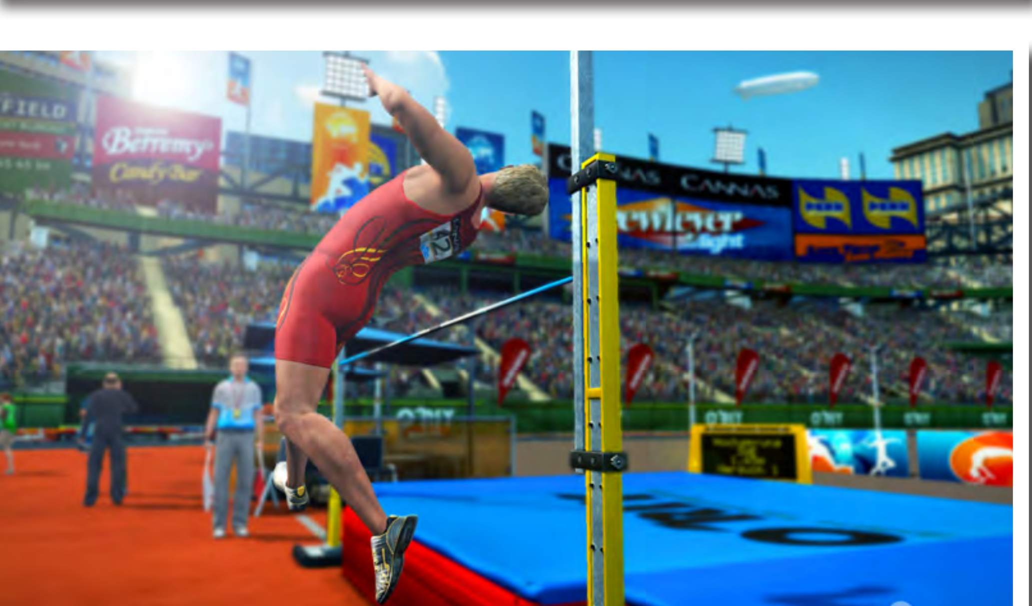



# Totalmente compatible con Wii, Playstation Move y Kinect

**Summer Stars nos invita a disfrutar de una gran variedad de eventos deportivos, desafíos y competiciones en diversos lugares del mundo como Londres, donde nos encontraremos el escenario de los Juegos Olímpicos de verano.**

En nuestro número 20 os hablamos sobre Winter Star, un juego totalmente funcional con Move donde podíamos participar en más de diez disciplinas distintas: paraesquí, curling, moto de nieve, bobsleigh a cuatro, descenso de esquí alpino, patinaje artístico, biatlón, freeride de esquí alpino, snowboard cross, trampolín de vuelo y pista corta.

Pues ahora tenemos una 'segunda parte' más acorde con la época en la que nos encontramos, Summer Star. Esta vez contamos con muchas más disciplinas, hasta un total de 18 y lo mejor de todo es que el juego también es enteramente compatible con Playstation Move, Kinect y por supuesto con el mando de la Nintendo Wii.



Las dieciocho modalidades que nos vamos a encontrar son:

Salto con pértiga, salto de longitud, triple salto, salto de altura, 100 metros vallas, 100 metros lisos, 200 metros lisos, 400 metros lisos, lanzamiento de jabalina, esgrima y ciclismo de montaña , lanza







miento de martillo, , salto de trampolín, tiro con arco compuesto, recurvo, natación 100 metros estilo libre y mariposa y acrobacias en cama elástica.

Como podéis ver este juego abarca todos los deportes que tenemos la posibilidad de hacer en la temporada de verano. Igual que en el anterior podremos jugar con nuestra familia y amigos a modo de pantalla dividida. Para lo que queráis jugar un poco más contamos con un modo carrera con el cual comenzaremos desde aficionados, compitiendo en todas las modalidades hasta convertirnos en un atleta de renombre.




| SUMMER STARS 2012 | | TRAYECTORIA | 7.2 | NOTA |
|---|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 5.6 | MUSICA | 6.0 | 6.6 |
| JUGABILIDAD | 7.3 | TRADUCCION | 8.3 | |

REALIZADO POR EMILIO RUIZ

# CONCLUSIÓN

Una buena alternativa para divertirse de lo grande con la familia y amigos compitiendo en todo tipo de pruebas de carreras, salto e incluso natación. Demuestra a todos quien es el verdadero atleta.

## Compite en 18 pruebas distintas




# AGÁRRATE FUERTE DENTRO DE TU NAVE, WIPEOUT 2048 LLEGA CON FUERZA

WipEout 2048 se ha ganado su puesto dentro del género de carreras en la joven portátil PS Vita.

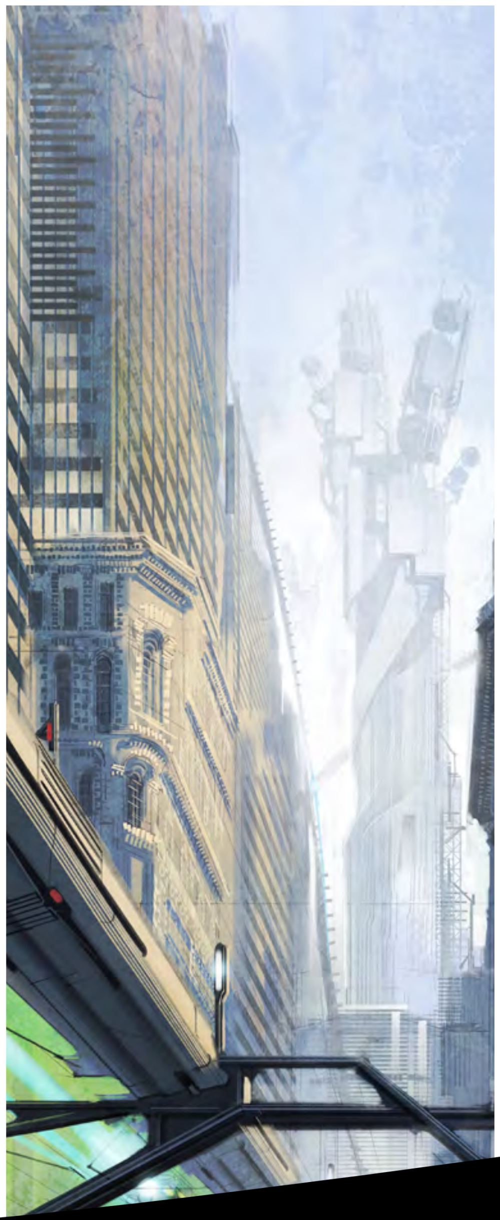
Este título reúne las características de su género en el que nuestros vehículos son naves de distinguidos diseños. Cada nave representa dentro de la carrera su papel, lo esencial que será para ganar cada etapa. Tendremos las naves luchador, velocidad y agilidad. Un total de 20 naves que se irán desbloqueando a la hora de superar los objetivos que se nos proponen. Todas ellas tienen un diseño elegante ligado a lo que el título WipEout reúne en su estilo. Estas tendrán los puntos de velocidad, conducción, salud y potencia de fuego que irán variando dependiendo de nuestro vehículo elegido. El toque fuerte de este título es que es una carrera de naves pero con toque futurista, lo que

le da un aire bastante diferente, curioso y visualmente atractivo. Las carreras son llenas de adrenalina, irán a toda velocidad por lo que será básico tener todos los sentidos fijos. Podremos usar nuestra nave con los controles básicos, pero también nos darán la oportunidad de activar la zona de sensor de movimiento que nos ofrece Ps Vita. Dentro del modo campaña podremos ver distintas tipos de zonas. Está la zona de carrera ligada a la posición en la que quedemos donde podremos conseguir el pase o el pase de élite. La zona de combate en la que no tendremos que demostrar nuestra velocidad, si no nuestra destreza a la hora de apuntar a nuestros contrincantes mediante una serie de objetos que tendremos que ir cogiendo, como disparar, crear un temblor y otras variedades. La zona de contrarreloj será la de toda la vida, donde será recomendable naves más rápidas para un mejor resultado.











La zona de puntos, no hay otras naves, solo nosotros solos donde tendremos que conseguir una serie de puntos antes de que nuestra nave pueda destruirse. Una vez consigamos ir ganando desbloquearemos naves pero también nuevos pases de temporada por lo que podremos disfrutar tanto de una variedad de carreras y de una trayectoria donde podremos dedicarle nuestro tiempo, generando así diversión para rato. Como no puede faltar en este tipo de género, WipEout cuenta con un modo campaña online. Este modo online contará con las características del modo campaña, de este modo las naves que serán controladas por el sistema, esta vez serán usuarios de verdad. Un toque bastante bien escogido. Contaremos además con un modo AD HOC donde nos comunicaremos con los amigos que tengamos alrededor para poder jugar con ellos y el Juego Cruzado que está ligado a conectar la PS Vita con la PS3. El diseño del título de toque futurista con su música electrónica, sus detalles tan bien cuidados y su alta velocidad en la carre-




| | | | |
|---|---|---|---|
| WIPEOUT 2048 | | TRAYECTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 8.0 | MUSICA | 8.0 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 9.0 |

NOTA

8.5

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

tera es lo que hacen que en su conjunto, WipEout sea una título a la altura dentro del género dando su propio toque especial.

# CONCLUSIÓN

WipEout 2048 es todo un título de carreras futuristas que deja el listón bastante bien alto donde tendremos que usar todos nuestros sentidos dentro de la alta velocidad.




# Conviertete en un gran empresario

Pickers es un título que quizás no llame a todo el mundo, pues es muy particular. Está más ligado a los jugadores a los que le gusta el tema de los negocios. ¿De que va Pickers? Es bastante simple. Tienes un negocio y tu objetivo es ir por distintos lugares en busca de objetos que sirvan y que den bastante dinero para llevártelos. Una vez los tienes, en la tienda puedes combinarlos para que su valor aumente, venderlos directamente o ponerlos en subasta. Para ponerlos a subasta hay que ponerlos a un precio determinado. Nuestro objetivo es simple, ganar dinero. No es un juego dificil, solo se basa en tener un poco de conocimiento de un negocio y pensar que podríamos hacer para ganar más dinero. Su aspecto es el de una aventura gráfica. El problema pues de Pickers es que está en inglés, sin embargo, no es un juego con un vocabulario muy complejo, pues es fácil entender lo básico. Pickers es un juego ligado a aquellos a los que les gusta el tema de intercambios y ventas. No es para todos pues puede cansar de sus sistema de juego al poco tiempo.


THE MAN
casino
REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

**GENERO:** PLATAFORMAS

**PLATAFORMAS:** VITA

**DISTRIBUIDORA:** SONY ENT.

**DESAROLLADORA:** BIGBIG STUDIOS

# LOS MUNDOS DE LOS LITTLE DEVIANTS

**Little Deviants es un género basado en las plataformas que reúne todas las opciones posible para sacar el rendimiento que nos puede ofrecer PS Vita.**

Un título que puede ser para todos los públicos, y es que logra ser bastante curioso.

El argumento es sencillo pues nuestros protagonistas son unas criaturas que sufrieron un accidente. Ahora tienen que superar los retos para lograr las piezas del avión que los llevará de nuevo devuelta a casa. Nuestros enemigos serán los robots y los zombies que irán intercambiándose dependiendo de la zona.

Tendremos que ir pasando unas pruebas, cada uno diferente de otra y con ello nuestra labor será conseguir la puntuación mínima para des-

bloquear la siguiente zona. Al principio cuesta adaptarse a la jugabilidad, pues hay que ir cogiendo el truco a cada apartado de cada zona. Una de las pruebas será la de usar la pantalla táctil de atrás para que nuestro personaje se mueva por todo el escenario mediante unas ondas , hay que esquivar a los enemigos y conseguir los puntos y las llaves. En otra prueba nos sueltan desde un avión y nuestro bicho tiene que ir pasando por los aros. Para hacer esto hay que moverlo con el sensor de movimiento. Muchas más pruebas, con dis




| | | | |
|---|---|---|---|
| LITTLE DEVIANTS | | HISTORIA | 7.0 |
| GRAFICOS | 7.0 | MUSICA | 7.0 |
| JUGABILIDAD | 8.0 | TRADUCCION | 8.0 |

NOTA 7.5

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



tintos estilos, y otros mini-juegos que después aparecen como el uso del micrófono. Es un juego al que le puedes dedicar su tiempo para conseguir la máxima puntuación de cada apartado y además tenemos la oportunidad de ir buscando los objetos coleccionables.

El diseño es sencillo, al igual que los personajes y su ambientación está bastante acorde con la temática. Sus personajes tienen un estilo particularmente a los "dibujos" con objetivo de hacer estos personajes más simpáticos. Uno de los inconvenientes es que el juego no tiene multijugador online, si es verdad que en muchos no es una opción que se necesite, pero este tipo de títulos seria más completo con esta opción. Lo único online que podemos hacer es ver gracias al Near los jugadores que alrededor tienen el juego para agregarlos como amigos. Se pueden crear retos entre nosotros para ponernos objetivos, pero poco más. Apuesta por lo sencillo y la diversión, y lo consigue.

# CONCLUSIÓN

Little Deviants es un título bastante curioso que nos permite ver en su totalidad lo que nos puede ofrecer PSVita, apto para todos los públicos. Sencillo y divertido


BLOG
JFR 2011
CREATIVE FUTURE



**GENERO:** ARCADE

**PLATAFORMAS:** 360, PS3

**DISTRIBUIDORA:** SEGA

**DESAROLLADORA:** SEGA




# Por fin podremos jugar sin gastarnos tantas dinero

THOTD 4 ( The House of the Dead 4 ) como es de suponer es el cuarto juego de la saga THOTD  y desde hace poco se ha pasado de las recreativas a las consolas y más exacto en PlayStation Network. Como no cambia nada respecto al juego que vimos antiguamente podemos recordaros que se compone de seis capítulos donde tendremos que ayudar a James Taylor y a Kate Green a escapar del edificio infectado de zombis donde se encuentran, pasando por un sistema de alcantarillado e incluso por un tren, pero lo fuerte de este juego no será la historia si no los zombis. Durante todas las pantallas tendremos que eliminar a todos los que aparezcan sin dejar que ninguno se acerque a nosotros o comenzaremos a perder vida. El proceso de movimiento a través del mapa será guiado como antaño, nosotros simplemente (se dice muy fácil esta palabra aquí y ahora) tendremos que ir eliminando a todo lo que haya en pantalla y automáticamente nuestros protagonistas avanza-








rán en el mapa para mostrarnos una nueva escena. A diferencia de los anteriores juegos de la saga está vez nos han equipado con dos metralletas, y eso sí, con munición infinita, luego nuestra única preocupación será tener cuidado a la hora de recargar. Conforme avance el juego los zombis serán más fuerzas y por tanto más difíciles de eliminar, y como no, al final de cada nivel aparecerá un enemigo final que sin duda nos dará bastante la lata.

Un consejo para que os sea más fácil a la hora de jugar es que rompáis los objetos que salen de vez en cuando en el escenario, estos aparecerán durante muy poco tiempo pero si les damos nos darán vida extra e incluso granadas.

# CONCLUSIÓN

The House of the Dead 4 es una buena opción para entretenerte unas horillas jugando solo o en compañía, totalmente compatible con PlayStation Move y con oleadas y oleadas de zombis.

REALIZADO POR ISA GARCIA



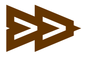

## Redescubre la II Guerra Mundial a través de los ojos de sus protagonistas; con el regreso de Men of War te convertirás en héroe de guerra si cumples con éxito las misiones que te sean encomendadas, pero cuidado, la muerte puede acechar tras cada esquina.

Creado por FX hace tres años, Men of War supuso una apuesta de la compañía por acercar la estrategia táctica realista a los juegos de tipo RTS, con el fin de proponer un giro a la acción bélica hacia un punto de vista más reflexivo y, en definitiva, más estratégico. Esta Edición Oro del juego está disponible ya en las tiendas para PC, como el resto de títulos de la compañía. El juego trata sobre la II Guerra Mundial, representada desde varios puntos de vista, como el de un grupo de estudiantes soviéticos, un paracaidista alemán y un periodista americano. En el campo de batalla podremos disfrutar de tres grandes campañas a las que se suman otras seis en el caso de que contemos con la expansión denominada “Red Tide” que desplazará la acción hasta territorios del Mar Negro. Esta Edición Oro cuenta con






otra novedad que es el llamado FX Cloud y que consiste en 6 GB de almacenamiento gratis para que puedas disfrutar de la versión digital del juego en cualquier momento y desde cualquier ordenador, así como 300 puntos FX que se suman automáticamente a tu cuenta FX y te permiten descargar juegos gratis en la FX Classics Store, por si tenemos ganas de disfrutar de otros clásicos de la compañía. En Men of War Edición Oro nos pondremos en la piel de los soldados que intervinieron en la II Guerra Mundial y tendremos la oportunidad de convertirnos en el protagonista de la historia gracias a la nueva funcionalidad del Control Directo, de este modo podremos manejar de forma manual las tropas para avanzar a lo largo del campo de batalla, contando además con un modo multijugador aclamado por la comunidad. En comparación con otros juegos de acción bélica, este juego era mucho más limitado en cuanto a número de unidades, pero tenía la más que interesante posibilidad de robar el equipamiento de compañeros o enemigos abatidos. Este tipo de detalles, junto a un gran realismo a la hora de reproducir vehículos y equipamiento de la época, convierten el juego en una apuesta muy interesante. La novedad que nos trae la Edición Oro es que el juego ha sido actualizado por completo junto a la expansión "Red Tide" que ya hemos comentado, convirtiendo este título en un total de unas cuarenta misiones divididas en campañas promovidas por los diferentes bandos, alemán, italiano, británico, soviético y norteamericano, sin olvidar un detalle que en estos tiempos que corren no es de los menos destacables: su precio, por 9,95.-€ podemos disfrutar de






| MEN OF WAR EDICION ORO | HISTORIA 7.5 | NOTA |
|---|---|---|
| GRAFICOS 7.5 | MUSICA 7.0 | 7.3 |
| JUGABILIDAD 6.5 | TRADUCCION 8.0 | |

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



horas de diversión estratégica. En cuanto a los aspectos técnicos, si bien hemos de reconocer que el tiempo pasa y es un juego un pelín desfasado en lo que a gráficos se refiere, no debemos desmerecer la increíble recreación de vehículos blindados particularmente, uno de sus mejores puntos fuertes, más de un centenar de vehículos militares como el tanque KV-2 soviético, el caza Spitfire británico o el submarino U-Boat alemán y en lo que a armamento se refiere, siendo fielmente recreado; desde la mítica pistola Lugger alemana hasta los inmensos cañones costeros de 320 mm, capaces de destruir los acorazados enemigos a kilómetros de distancia, sin olvidar el nivel de detalle que se alcanza por ejemplo en algunos de los uniformes de las tropas. Respecto a la banda sonora, lo más destacable es que contamos con todas las voces dobladas al castellano, lo cual es bastante de agradecer en un juego de este tipo.

# CONCLUSIÓN

En mi opinión, aunque a nivel gráfico no sea un juego espectacular, para los que como yo disfrutamos de los juegos de estrategia es un título más que interesante con el que, por el precio que tiene, merece más que la pena contar y que nos asegurará horas de rompernos el cráneo para conseguir cambiar el curso de la historia.



# ASOCIACIÓN FILAK

Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio
alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

**DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!**

APHIDS EXPERIMENT
FLATLINE2000.SE




## Take On Helicopters es un buen simulador de helic pteros, que hace mucho hincapi  en el entorno y por supuesto de gran jugabilidad

**Cumple las misiones como un auténtico piloto de helicóptero, logra tu objetivo y sé todo lo rápido que puedas en conseguirlo. Take On Helicopters nos pondrá a prueba desde el comienzo, con una simulación que nos meterá en situaciones algo más que comprometidas.**


TAKE ON

El titulo que nos trae FX Interactive junto a la desarrolladora Bohemia Interactive es un auténtico simulador de helicópteros, del que podremos disfrutar en nuestro PC cómodamente. Tendremos varias formas diferentes de juego, práctica ésta de pilotar, en la que podemos comenzar poco a poco. Hacía tiempo que no destacaban los simuladores aéreos y mucho menos los de helicópteros. Con ellos nos ponemos en las cabinas tan minuciosamente detalladas de estos enormes aparatos, donde disfrutamos de más de 18000 km2 de territorio entre Estados Unidos y el sur de Asia. La interfaz de usuario hace bastante fácil poder acceder en cada momento a la actividad que queremos realizar: misiones, multijugador o entrenamiento. Take On Helicopters es un buen simulador de helicópteros, que hace mucho hincapié en el entorno y por supuesto de gran jugabilidad. Tras las pruebas pertinentes, hemos podido sacar algunos defectillos, por ejemplo, una vez arrancado, no se os ocurra tirar hacia arriba... puede tener ocasiones catastróficas; o, a veces, como en algunos otros juegos con gran entorno gráfico en 3D, pueden aparecer ciertas incongruencias en el escenario. Cierto es que tiene algunos bugs, pero también es interesante que al conectar internet, una vez instalado el juego, se actualizará directamente, ya que ya han





sacado una nueva actualización. Parece que aún teniendo bugs, el soporte es algo que sigue destacando en FX Interactive y que se agradece enormemente. Ya podemos encontrar este título en cualquier tienda especializada en videojuegos y está disponible para PC a un precio de 19.95.-€, lo que, por qué no decirlo, hace el título más recomendable. Un juego totalmente en castellano, tanto los paneles como las voces, haciendo un poco más sencilla la labor de pilotaje, pero no os he dicho que fuera fácil, la verdad que me ha parecido un tanto compleja la utilización del helicóptero, tendremos que maniobrar entre pedales que simulan la torsión respecto a las hélices, el control de altura, la velocidad y muchos más controles con los que podremos interactuar con el helicóptero como si nos convirtiéramos en auténticos pilotos de combate. Si es verdad que si valoramos un simulador de helicópteros, nos encontramos ante el simulador de helicópteros más destacado desde hacia tiempo. Técnicamente tiene unos gráficos muy destacados e increíbles efectos de luz y sonido. La ayuda y las misiones de aprendizaje son imprescindibles para poder utilizar correctamente cada uno de los diferentes modelos de helicópteros que FX Interactive pone a nuestra disposición. Las misiones tienen diferentes niveles de dificultad,




| | | | |
|---|---|---|---|
| TAKE ON HELICOPTERS | | TRAYECTORIA | 5.0 |
| GRAFICOS | 6.0 | MUSICA | 7.0 |
| JUGABILIDAD | 6.2 | TRADUCCION | 8.0 |

NOTA

6.2

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



siendo algunas realmente complicadas, haciendo aun más entretenida la función del jugador. Más de treinta misiones de emergencia, rescate, policiales, militares o simplemente carreras. En esta ocasión, creo que FX Interactive ha apostado fuerte por un simulador, que contiene todo lo que cualquier simulador puede ofrecer.

Si te gustan los títulos de simuladores es tu videojuego sin duda, pero también es justo decir que no es el mejor titulo que FX nos ha ofrecido, ni mucho menos, ya que hemos podido disfrutar y disfrutaremos, de grandiosos títulos de esta compañía, tales como Tzar, Runaway, Sherlock Holmes, The Big, Yesterday, Call of Juarez… y podría estar así un buen rato…

# CONCLUSIÓN

En mi opinión, si quieres iniciarte en el mundo de los simuladores y exiges un alto grado de realismo respecto a los mismos y a la interacción con los helicópteros, creo que este título si te interesaría. El modo Multijugador es bastante entretenido y las múltiples misiones que tendremos que realizar hacen que no nos aburramos, aunque en ciertos momentos de la historia puede llegar a ser algo monótono. Ten en cuenta que un helicóptero no es como un avión y las velocidades no son las mismas. Disfruta de ser un piloto de rescate y controla al máximo tus movimientos.

# COMUNIDAD ⇄ GAME

## → Las noticias más interesantes del momento,

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

**Todo esto y mucho** más te espera en la **Comunidad GAME.**



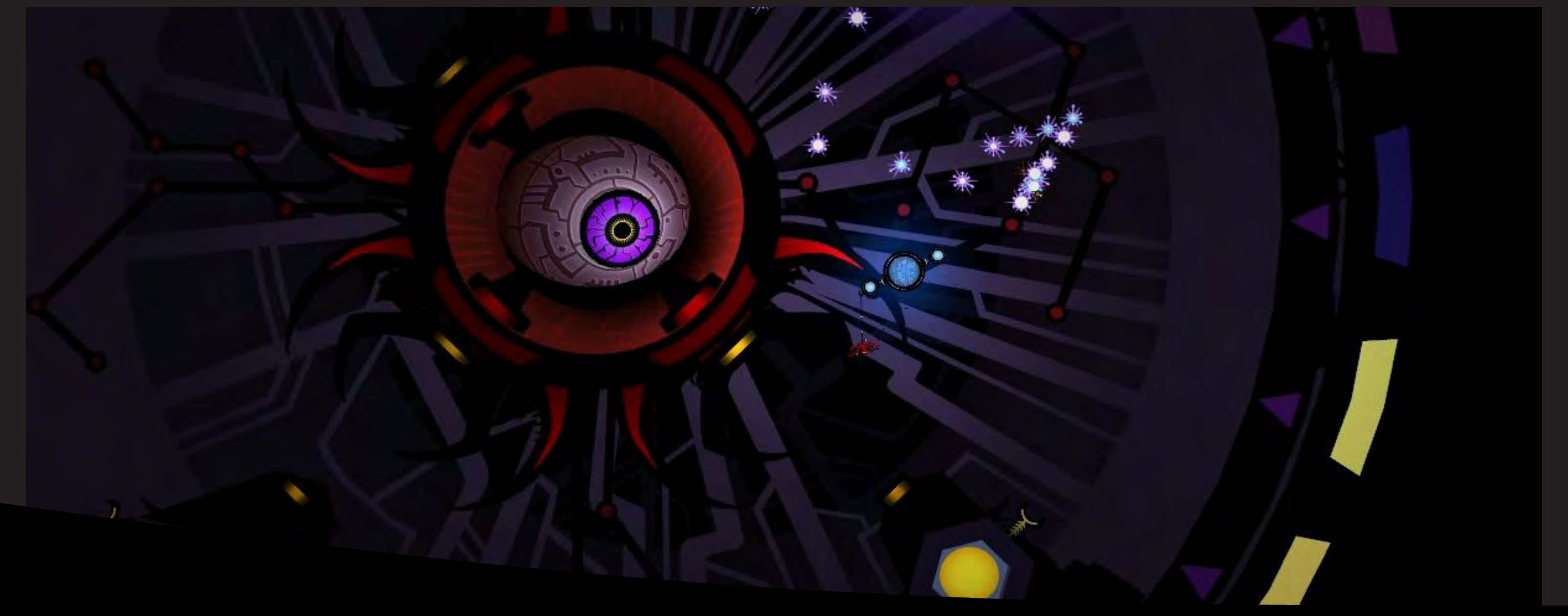

# ¡Entra y diviértete !



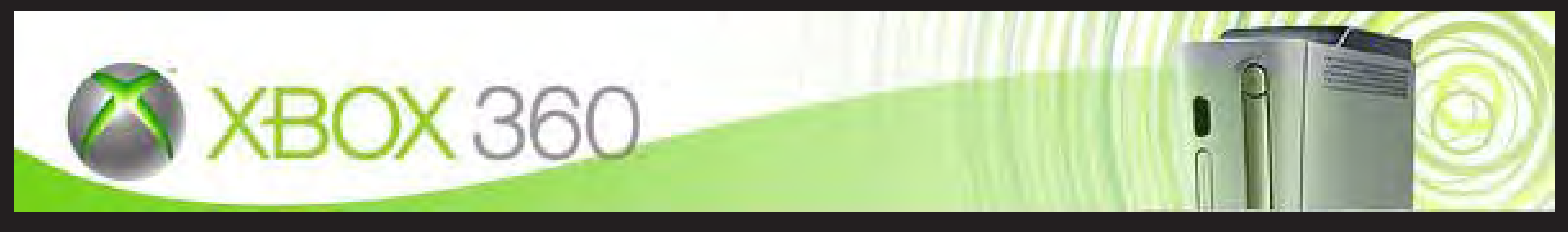

# INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

## IMPACTANTE ESTILO VISUAL A CARGO DEL RECONOCIDO ARTISTA MICHEL GAGN

**En esta aventura de acción 2D tan condenadamente retorcida, explora entornos únicos y enfréntate a estrambóticas criaturas mientras te abres camino hacia el centro del misterioso Shadow Planet! Resuelve complejos puzles y mejora tu nave con tecnología alienígena mientras luchas para salvar tu mundo natal.**



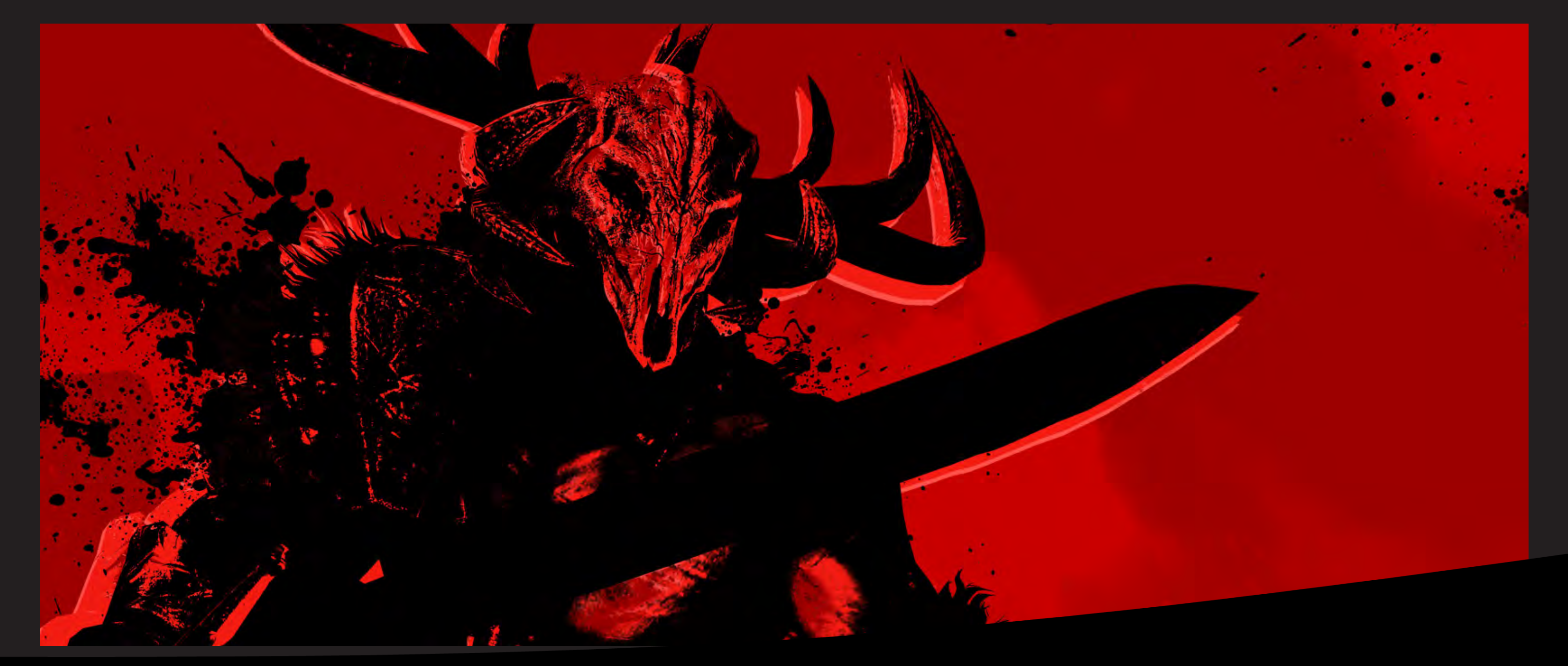


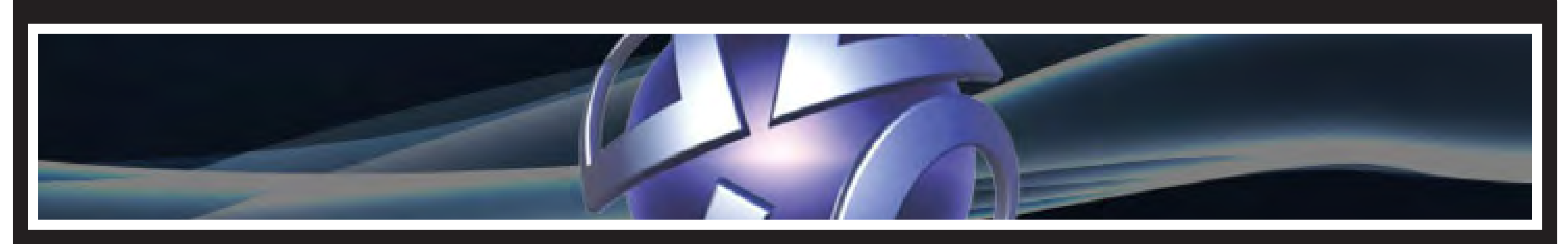




# BLOODFORGE

## SANGRE Y DESTRUCCIÓN A CADA SEGUNDO

**Con un sistema de combate brutal, un asombroso estilo artístico y una historia intrigante, Bloodforge te envía a la batalla. Destruye a hordas de soldados demoníacos, fieles deformados y a los propios dioses con Rage Kills, Rune Attacks y Weapon Combos. El destino de Seal Crom en esta oscura historia visceral.**





# OUTLAND

## EN MEDIO DEL CAOS, UN HOMBRE SE MANTIENE EN PIE

**Juega como un héroe anónimo, que gracias a sus esfuerzos podría cerrar una antigua brecha o bien provocar la destrucción total. Embárcate en una aventura que te enviará al mismo epicentro de la luz y la oscuridad, y que provoque que tengas que adaptarte a un entorno que cambia sin cesar. Corre, salta y escala, así conseguirás evitar caer en las mortíferas trampas de un mundo espectacularmente bello; pero que está sumido en el caos.**



# SCRABBLE

## TE ENGANCHARA DESDE LA PRIMERA FICHA

**¡NECESITAS UN iPAD™! Convierte tu iPhone o iPod touch en un atril de fichas personal que te conecta en exclusiva a tu SCRABBLE™ para iPad. ¡Enfréntate a un máximo de 4 amigos en el juego en grupo y lanza fichas de forma virtual desde tu iPhone o iPod touch a un tablero iPad!**



facebook

# INDIANA JONES ADVENTURE

## ¡¡ INDIANA JONES ESTÁ SIEMPRE DE MODA!!

Tras los éxitos de sus últimas películas y videojuegos, Zynga se ha encargado de llevar a Indiana a Facebook mediante el juego Indiana Jones Adventure World, un clásico plataformas en el que controlaremos a Indiana por varios niveles llenos de enemigos, trampas, dificultades y jefes finales para lograr nuestra misión. Por el camino coleccionaremos todo tipo de artefactos ancestrales en este plataformas de corte clásico que todos los jugadores pueden disfrutar, a pesar de su creciente dificultad conforme avanza y los retos que plantea.

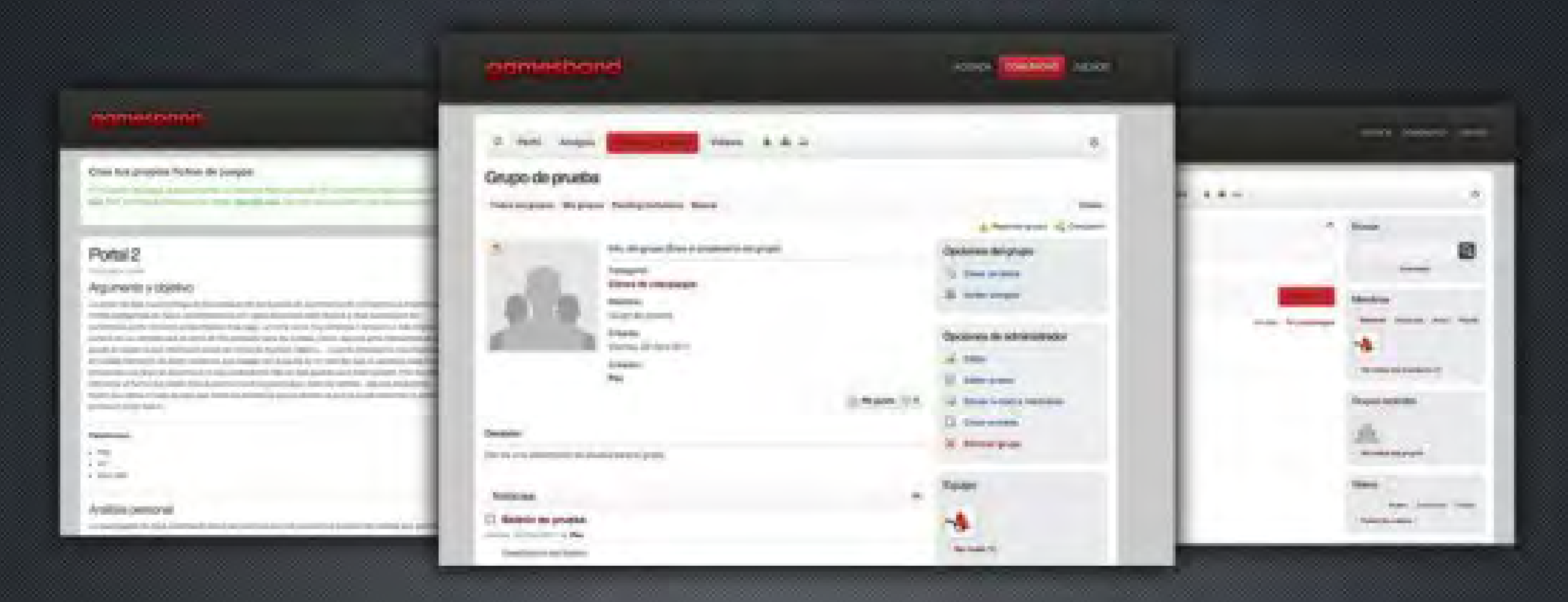



REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

gamesband

BIENVENIDO PRENSA TWITTER FACEBOOK ACCEDE >>

la red social para "jugones"

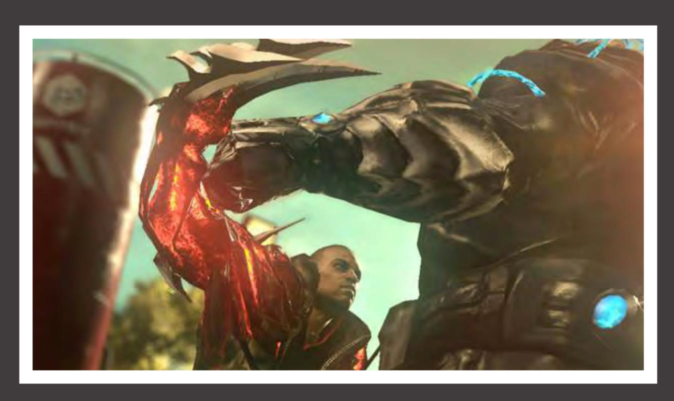



gamesband

LA PRIMERA RED SOCIAL PARA
JUGONES EN ESPAÑOL

gamesband

## COLOSSAL MAYHEM, PRIMER CONTENIDO



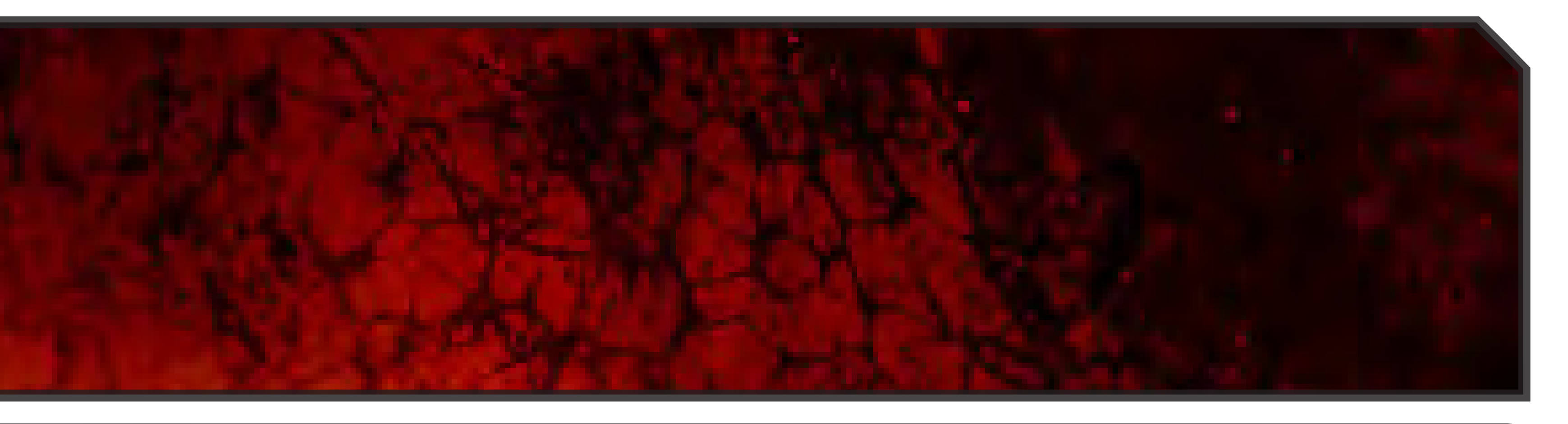
Casi recién salido el juego ya nos llega un DLC y un avance de lo que tendrá el segundo que será lanzado el 29 de mayo. Entre lo que incluye podremos encontrar tres skins personalizables (Sujeto de pruebas Heller, Heller Infectado, Infanteria Heller) y tres nuevos poderes (Vórtice Warp, Campo Antigravedad, Air Time).

## 12 AÑOS ESPERA

Muchos esperaban ya las pa
la palabra Diablo III y por
lidad. El juego ante de salir ya
perando los 2 millones y des el
disfrutar completamente del ju
haremos un completo análisis p

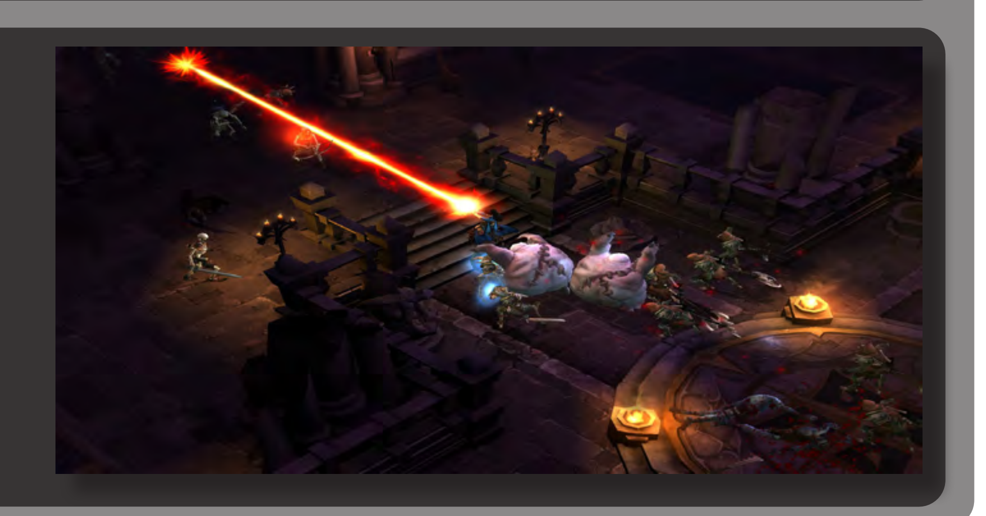
## JUEGA A LA BET

Una de las sagas de mayor
lers, una franquicia que r
que ahora llega en formato fre
te: ¡Totalmente en castellano!
a tus enemigos, y todo desde
de instalación.



## ANDO PERO... DIABLO III YA ESTÁ DISPONIBLE

labras 'Esta disponible' cerca de r fin ese sueño se ha hecho rea- tenía un record en reservas su- l pasado 15 de mayo es posible ego. En el próximo número os ara contaros como es el juego.

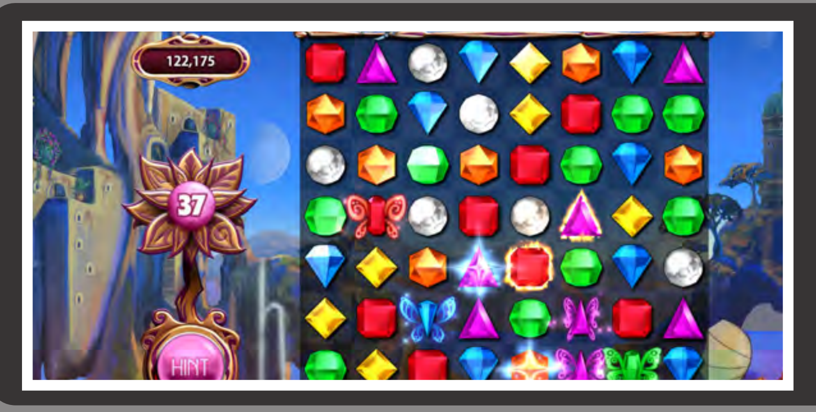


## TA ABIERTA EN CASTELLANO DE THE SETTLERS

éxito para Ubisoft: The Sett- rompe récords en Alemania y ee-to-play, y lo más importan- Construye tu imperio y ataca el navegador sin ningún tipo



## POPCAP GAMES LANZA BEJEWELED HD EN EXCLUSIVA PARA IPAD




Esta nueva versión del juego nos ofrece unos gráficos de alta definición alucinantes, los cuatro modos de juego (Clásico, Mariposas, Mina de Diamantes y Zen), además de soporte para Game Center.

## DESCUENTOS EN LOS DLC'S DE FALLOUT 3 Y FALLOUT: NEW VEGAS



Queda muy poquito pero hasta el 30 de mayo podéis encontrar un suculento descuento en los DLC's de Fallout 3 y Fallout: New Vegas en PlayStation Network. El descuento será del 30% para los que decidáis comprar paquetes independientes y del 50% su compráis un paquete conjunto que lleva todas las ampliaciones.

NO SÉ SI SERÁN COSAS MÍAS, PERO ME PREOCUPA MUCHO TERMINAR EN LA CÁRCEL POR PLAGIO DESCARADO ...

BUENO, LA VERDAD ES QUE SONY NUNCA HA DESTACADO PRECISAMENTE POR SU ORIGINALIDAD ...

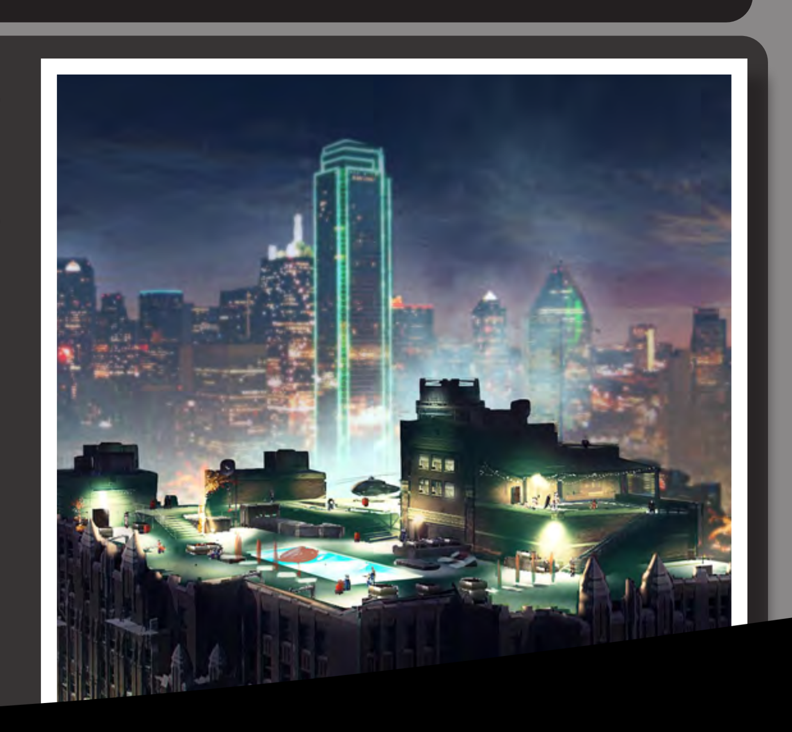
POR FAVOR ... MATADME ...

JFR 2012

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

# PRUEBA TU PUNTERÍA CON HITMAN:SNIPER CHALLENGE

Para los que habéis reservado el juego de HITMAN®: ABSOLUTION podéis contar con un producto independiente hecho a medida, que ofrece una experiencia exclusiva como francotirador. Desde una azotea con vistas a una fiesta en un ático, te han encargado eliminar a Richard Strong Jr., Director Ejecutivo de Stallion Armaments, junto a su legión de guardaespaldas.



# LOS SIMS GRATUITOS SE ACTUALIZAN




Una de las mejores que incluye este parche es que desde ahora podremos contar con 20 Sims dentro de nuestro barrio. También podremos comprar tartas para celebrar cumpleaños de los bebes Sims, disfrazarlos de dinosaurios, abejas y osos pandas, e incluso construir una tienda infantil en el Barrio.

Para los que no conozcáis el juego no dudéis en descargarlo, ¡Es gratuito! En iTunes App Store o Google Play.

## EL PACK DESCARGABLE AL ESTILO DE BOLLYWOOD PARA ZUMBA FITNESS RUSH



Este primer DLC consta de tres nuevas canciones y bailes de Bollywood para animar tus fiestas de baile y aumentar tu biblioteca de temas musicales. Además de una colección de ropa Zumba wear para personalizar nuestros avatares en Xbox LIVE con prendas virtuales inspiradas en la popular línea de ropa y accesorios Zumba Wear.

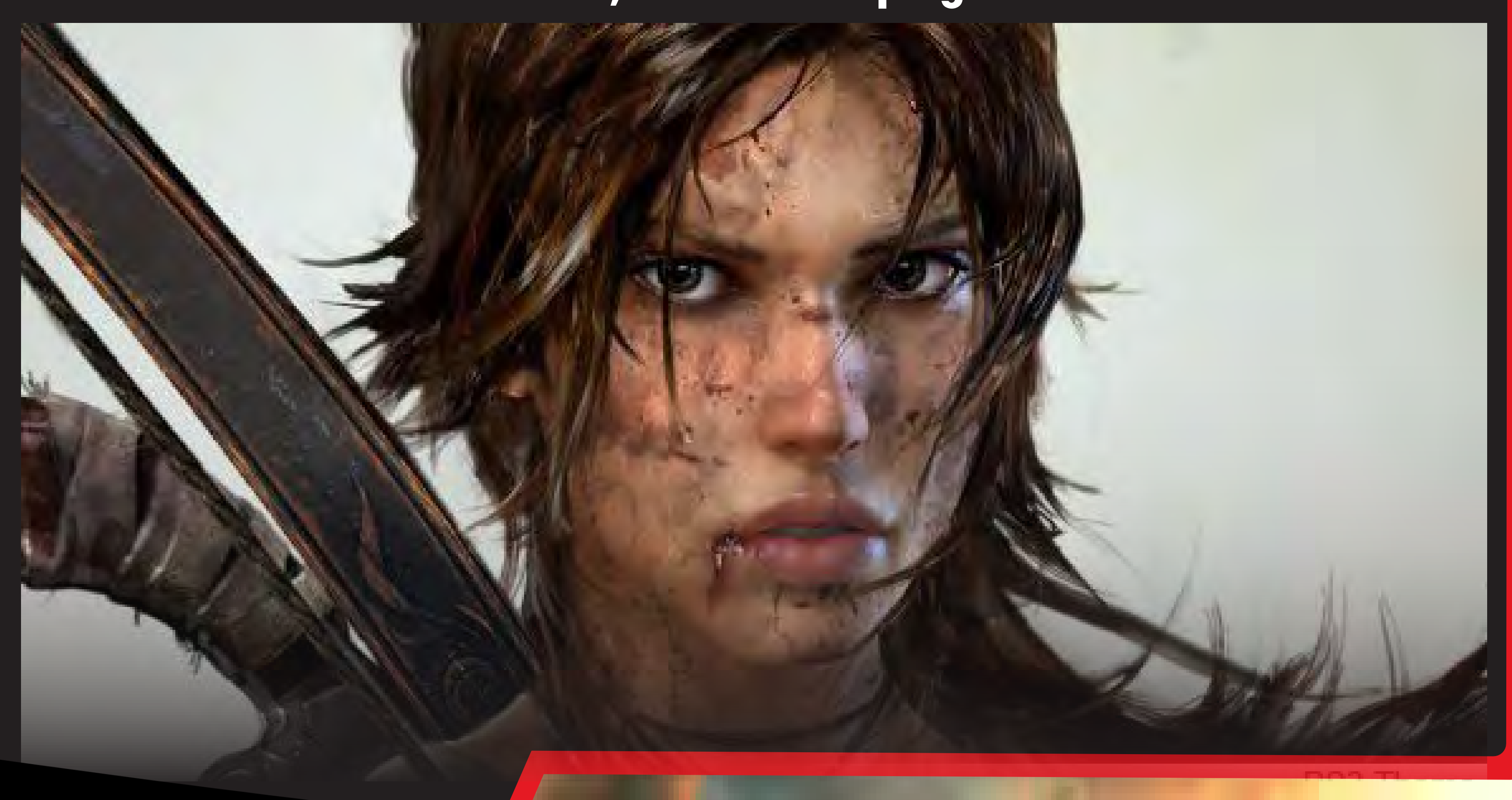


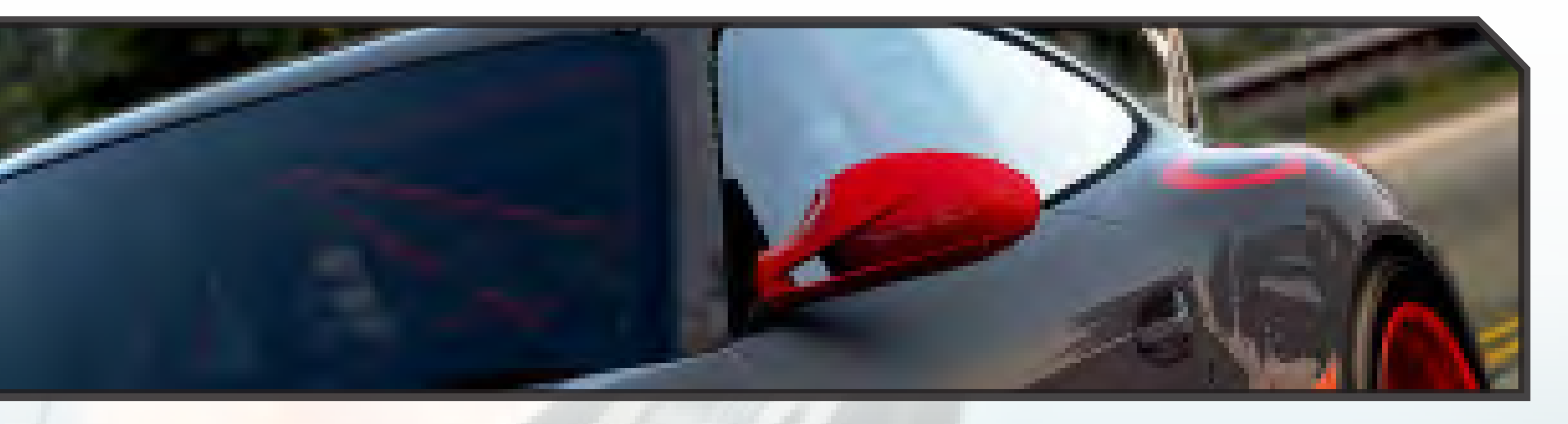
COLABORA CON
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
¿TE CONSIDERAS UN JUGON ?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON EL ANALISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

# AVANCES

## EL NUEVO TOMB RAIDER SALDRÁ A LA VENTA EN EL PRIMER TRIMESTRE DE 2013

En esta nueva entrega los chicos de Crystal Dynamics estan dándolo todo para que sea un juego excepcional. Será un juego moderno que sorprenderá a los jugadores, ya que se han propuesto que sea el mejor Tomb Raider de sus carreras, es decir un juego de la más alta calidad.





## TALES OF GRACE A LA VENTA EL 31 DE AGOSTO

**La última entrega de la saga "Tales of" vendrá con una edición de lanzamiento cargada de extras. Todos aquellos usuarios que compren la edición de lanzamiento podrán disfrutar junto con el juego de la banda sonora original, un libro de arte, y una caja con diseño nuevo, además de los DLCs con los trajes originales de Tales of Destiny 2, y un tema de PlayStation 3 personalizado de Tales of..**



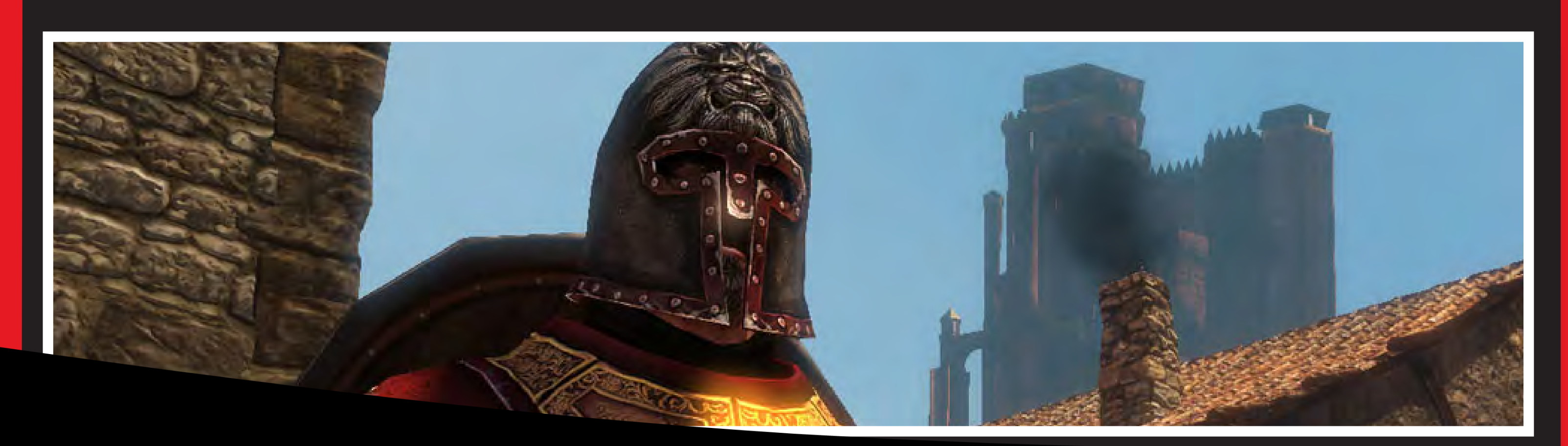
## BEN 10: OMNIVERSE DE D3PUBLISHER LLEGARÁ A WIIU, WII, 360, PS3, 3DS Y DS

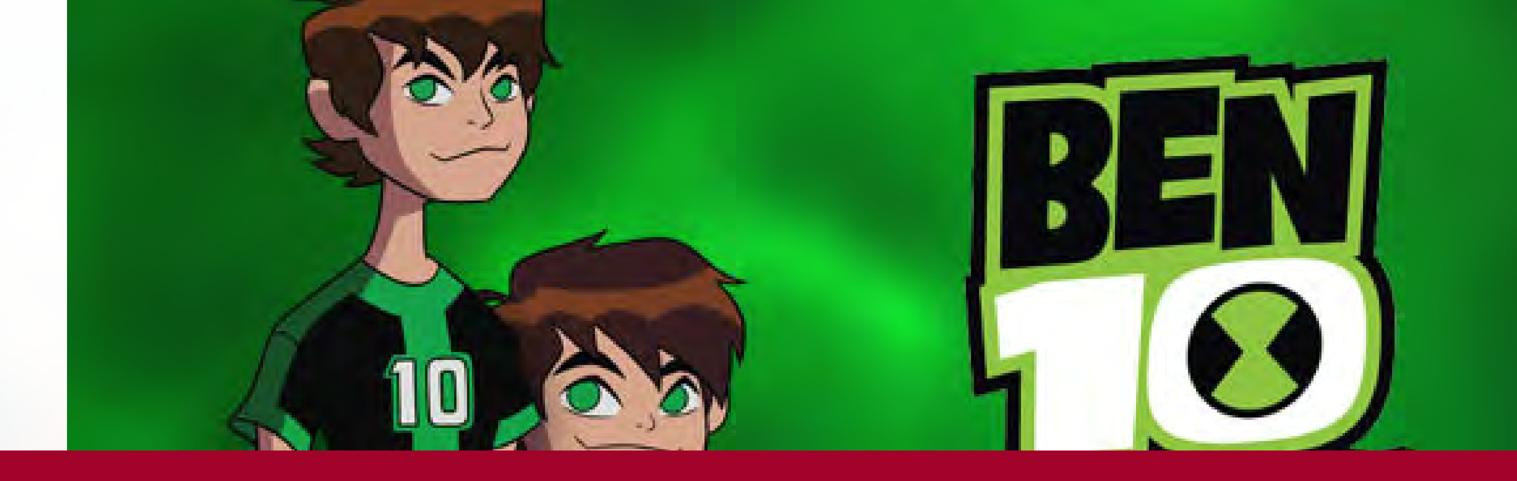
**El juego de Ben 10 basado en la nueva saga nos traerá nuevos diseños de personajes, nuevos enemigos y otro compañero de aventuras para Ben 10. Aunque sin fecha determinada si es seguro que saldrá a lo largo de este año.**

## SALEN MÁS DETALLES DEL RPG GAME OF THRONES (JUEGO DE TRONOS)

Siguen develando más detalles de este juego que está previsto que se encuentre en las tiendas en la primera semana de Junio.

Si queréis ver el último video podéis hacerlo aquí: Ver el video
Si queréis conocer más información del juego podéis hacerlo en su página oficial http://www.focus-home.com/files/url.php?3&3640-2082&3&dyM6qp8BU7GunWWrsAv8OA






## BRAVE: EL VIDEOJUEGO, ESTARÁ DISPONIBLE PARA XBOX 360 EN VERANO DE 2012, JUNTO A LA PELÍCULA

**Brave: El Videojuego ofrece una jugabilidad variada, incluyendo los modos de un solo jugador, cooperativo para disfrutar con familia y amigos, y un especial Bear mode. Además varios contrincantes nuevos, creados exclusivamente para el juego.**

## PARADOX DESARROLLA STARVOID

**Se trata de un juego de estrategia y acción ambientado en el futuro en el que tendremos que comandar legiones de robots y vehículos para obtener el control del raro combustible de naves espaciales Starvoid.**

## LA FAMILIA GRIFFIN AL FIN TENDRÁ VIDEOJUEGO

**ACTIVISION PUBLISHING Y TWENTIETH CENTURY FOX finalmente se han decidido a lanzar el videojuego de Family Guy, conocido en España como Padre de familia, pero lo que posiblemente más entusiasme a los seguidores de esta serie es que el videojuego vendrá totalmente sin censura.**





FASE BETA
LEE NUESTRAS
GUIAS DE
VIDEOJUEGOS
fasebeta.net


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DIABLO III
MAX PAYNE 3
SNIPER ELITE
V2



CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
DRAGON'S DOGMA
SIGUENOS EN
CREATIVE FUTURE
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK